http://speccy.altervista.org/
K
Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri
Anno II n.10
K 22 NOVEMBRE 1990
Lire 5000
Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo
Wing Commander:
candidato al titolo
di miglior gioco dell'anno
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
VIDEOGIOCHI
E FUMETTI
Preparatevi all'invasione:
RanXerox, Lupo Alberto
e Teenage Mutant Ninja Turtles
dalla carta stampata
ai vostri monitor
ANTEPRIME
Battle Command:
un Battlezone per gente col cervello
Gazza:
il monello del calcio su computer
ARRIVA
IL MEGADRIVE:
scoprite i segreti
della prima console
a 16-bit!!
16-BIT
SEGA
SPECIALE FIERE
CES, SIM & SMAU
RECENSIONI
35
E ANTEPRIME
• SILENT SERVICE II • WONDERLAND
• OPERATION STEALTH • VAXINE • WINGS
• RICK DANGEROUS II • MEAN STREETS
• SHADOW OF THE BEAST 2
• SUPREMACY
Glénat ITALIA
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

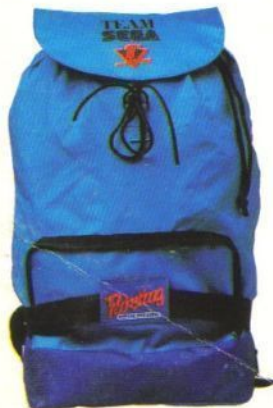
SEGA®
Master System

SOLO FINO AL 30/11/'90

SE COMPRI LA CONSOLE

PORTI A CASA POCKET BAG

SEGUI TUTTE LE DOMENICHE ALLE 20,30 PRESSING SU

POCKET BAG
SI TRASFORMA IN UN SIMPATICO ZAINETTO

Corri, anzi: vola a comprare la tua console Sega Master System o Sega Master System Plus. Infatti, solo fino al 30.11.90, acquistando la console, avrai in omaggio a casa tua, la fantastica Pocket Bag. Ricordati di chiedere il coupon al negoziante, di compilarlo in tutte le sue parti e di spedirlo immediatamente. Pocket Bag sarà tua PRESTISSIMO!

HARDWARE & SOFTWARE STARS

ATARI VIDEOGAMES

520/1040 ST

520 STFm L. 499.000
520 STFm Serie Oro, 1 Mb. RAM + 4 giochi in omaggio L. 799.000
1040 STE L. 895.000

DISCOVERY PACK: un grande pacchetto di programmi per scoprire tutto ciò che potete fare insieme al vostro computer **ATARI ST.** Comprende: **FIRST BASIC** (linguaggio) - **NEOCHROME** (grafica) - **STOS** (linguaggio) - **ST TOUR** (educativo) + **quattro TOP GAMES: CARRIER COMMAND - OUT RUN - SPACE HARRIER - BOMB JACK**
Tutto a sole L. 99.000

ATARI VCS 2600

VCS 2600 consolle videogioco + joystick CX40	L. 109.000
cx26... cartucce serie oro	L. 24.900
cx24... super controller joystick	L. 18.900
cx26... cartucce serie argento	L. 16.900

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro) **CX26176 RADAR LOCK - CX2663 ROAD RUNNER - CX26168 OFF THE WALL - CX26171 MOTO-RODEO - CX26162 FATAL RUN**

ATARI 7800

ATARI 7800 consolle videogioco con due joypad e un gioco	L. 169.000
cx78... cartucce serie argento	L. 24.900
cx78... cartucce serie oro	L. 33.500

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie argento) **CX7828 SUPER HUEY**
(serie oro) **CX7846 ACE OF ACES - CX7844 CROSSBOW - CX7838 COMMANDO - CX7858 XENOPHOBE - CX7862 IKARI WARRIORS - CX7880 BASKETBRAWL**

XE SYSTEM

NEW ECO - Milano

ATARI XE SYSTEM consolle 64K, tastiera, pistola, joystick CX40, tre giochi	L. 199.000
Rx... cartucce serie argento	L. 24.900
Rx... cartucce serie oro	L. 29.500
XC12 registratore a cassette + valigetta Atari collection (12 cassette)	L. 99.000

NOVITÀ CARTRIDGES (serie oro)
RX8088 CROSSBOW - RX8089 DESERT FALCON - RX8090 ACE OF ACES - RX8104 CRIME BUSTER - RX8109 AIRBALL

ATARI LYNX consolle videogioco portatile con monitor a colori incorporato L. 349.000

ATARI LYNX

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro)
PA2020 BLUE LIGHTNING - PA2021 ELECTROCOP - PA2023 GATES OF ZENDOCON - PA2028 CHIP'S CHALLENGE L. 39.900
(serie platino)
PA 2024 GAUNTLET - PA2029 SLIME WORLD - PA2031 KLAX L. 59.900
Presto in arrivo anche: **MS PAC-MAN - ROAD BLASTER - XENOPHOBE - PAPERBOY - ZARLOR MERCENARY - RAMPAGE** e tanti altri ancora.

LE NOVITÀ QUI RIPORTATE COMPLETANO UN CATALOGO VIDEOGIOCHI CON MOLTI TITOLI. RICHIEDETELO INVIANDO QUESTO TAGLIANDO A:
ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - Cusano Milanino (MI)

...OME ______
...IZZO ______

IVA esclusa)

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

http://speccy.altervista.org/

22

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/2423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Vincenzo Beretta
Gianfranco Brambati, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Mariella Di Stefano, Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Corrado Parascandalo, Fabio Rossi, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000 (rivolgersi all'editore)

recensioni

Dov'è che lo spazio infinito è così invitante? Forse nella recensione di *Supremacy* a pagina 49

SU COMPUTER *pagine 44-62*

Esploriamo il futuro dei giochi nelle pagine dedicate al CES, SIM e SMAU da pagina 13.

SU CONSOLE *pagine 85-91*

È tornato! Se non lo avete ancora giocato dovete leggere come è la versione su CD di *Cosmic Osmo*.

SU CD *page 64*

NOVITA' IN GIALLO

Da questo mese le Pagine Gialle sono ancora più gialle...oops, ancora più belle (e informative).

Partono le prime rubriche "dedicate" alle macchine più diffuse (questo mese cominciamo da tre, il mese prossimo saranno "coperte" tutte) scritte da utenti per gli utenti.

Debutta inoltre, dopo diverse richieste da parte di numerosi lettori, una nuova rubrica intitolata "Prossimamente...". Non parla di film, bensì dei giochi di prossima uscita per il VOSTRO computer. Se avete letto la recensione dell'ultimo stupendo gioco per PC e state fremendo in attesa di sapere quando uscirà per il vostro computer, leggendo "Prossimamente..." lo saprete. Sappiamo già che questa rubrica ci darà qualche problema - dopotutto chi si fida delle date d'uscita comunicate dalle software house? - ma noi terremo duro e speriamo che lo facciate anche voi.

Wing Commander – riuscirà il team che ha creato *Ultima VI* ad avere lo stesso successo con il genere spaziale? Troverete la risposta a pagina 44

Battle Command - riuscirà la Realtime a ripetere il successo di *Carrier Command*. La risposta nel Beta Test esclusivo alle pagine 27/29.

ULTRA GUERRA!

La Realtime rivela i segreti del suo ultimo lavoro, *Battle Command*. Il team di *Carrier Command* vi trasporta in una "realtà virtuale" dominata dell'Ultra Guerra – una guerra combattuta da squadroni super-armati che operano all'interno delle linee nemiche. A bordo del carro armato Mauler, venite aerotrasportati nella zona di combattimento per affrontare una battaglia in 3D solido. "È un Battlezone per gente con cervello" così lo hanno definito. Preparatevi a combattere alle pagine 27/29.

VIDEOGIOCHI E FUMETTI

Sembra d'essere tornati a qualche anno fa, quando impazzavano le console e i giochi "carini". Delle console ne parliamo nei servizi sul SIM e lo SMAU dove sono state presentate il Mega Drive, il Gameboy e il C64 Games System, dei fumetti, o meglio dei giochi ispirati ai fumetti è pieno il numero: da RanXerox a Lupo Alberto ce n'è per tutte le età e tutti i gusti. Ma naturalmente non mancano le novità in fatto di computer-giochi - e che novità! *Wonderland* dà nuova linfa ai giochi d'avventura, *Supremacy* rilancia il genere del commercio spaziale e *Rick Dangerous II* torna per divertirci con le sue strampalate avventure. E il mese prossimo è Natale... cosa si può volere di più?

◀ Le tartarughe arrivano in Italia: su computer, grande e piccolo schermo e console. Ma il fenomeno "Turtles" avrà anche da noi lo stesso impatto che ha avuto negli Stati Uniti ? I particolari alle pagine 22/23.

sommario

NOVEMBRE 1990

DA GIOCARE

SPECIALI

REGOLARI

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.

⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.

⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessori

Accessori per il mouse — tel.
Baseboard (0k) — 299.000
Per espandere A500 fino a 6Mb
Dischetti e vaschette — tel.
Espansione RAM A500 — 199.000
512K, clock e calendario
Future sound Amiga 500 — 300.000
(digitalizzatore audio stereo)
Joy. Adv. Gravis IBM — 99.000
Joy. Cavo prolunga — 29.000
Joy. Maxx Amiga/ST — 199.000
Joy. Maxx IBM — 199.000
Cloche per Flight Simulator & Co.
Joy. Quickjoy V — 59.000
Con temporizzatore, AF regol.
Joy. Quickjoy VI — 45.000
Autofire regolabile
Joy. Speedking IBM PC — 89.000
Con scheda a due porte
Mouse per Amiga — tel.
Mouse 280 DPI (Amiga, ST) — 125.000
con tappetino e portamouse
Minigen (pal) — 499.000
Genlock semi-professionale
Portadischetti 3" (100) — 25.000
Portadischetti 5" (90) — 28.000
Safeskin A500 — 49.000
Sound blaster IBM — 499.000
scheda musicale comp. AdLib

Libri, hints & tips

Add: dragons of flame — 19.000
Amiga dos quick ref. — 29.000
Conquest of Camelot — 19.000
Flight s: take off — 29.000
Consigli anche per FS 4.0
Il man. dell'hardware Amiga — tel.
Loom — 25.000
Search for the king — 19.000

CBM 128 (disco, 128k, 80 col.)

GEOS tutta la serie — tel.
Newsmaker 128 — 69.000
Sketchpad 128 — 69.000
Spectrum 128 — 75.000
Super disk utilities — 75.000

CBM 64/128 (cassetta)

Add: dragons of flame — 25.000
Adidas champ. football * — 18.000
Back to the future II — 18.000
Cesto sorpresa — 25.000
Dragons kingdom * — 18.000
Dynasty wars — 18.000
E-motion — 18.000
Escape from planet — 18.000
Ferrari formula one — 18.000
Flimbo's quest — 18.000
F. Baresi world * — 18.000

Intern. 3d tennis * — 18.000
Kick off II * — 18.000
Klax — 18.000
Manchester united — 21.000
Moonshadow * — 18.000
Mystere * — 18.000
Pipemania * — 18.000
Rainbow island * — 18.000
S.E.U.C.K. * — 25.000
Satan — 18.000
Sly spy — 18.000
Subbuteo * — 18.000
The champ * — 18.000
Time machine — 18.000
Turrican — 18.000
Ultimate golf * — 18.000
World cup comp. * — 21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot
World cup 90 * — 18.000

CBM 64/128 (disco)

Add: champ. Krinn — 59.000
Add: dragons of flame — 29.000
Add: war of lance — 59.000
Add: secret of silver — 59.000
Adidas champ. football * — 25.000
Back to the future II — 25.000
Basketball — 29.000
Data disks — tel.
Big blue reader — 89.000
Scambio dati con IBM
Dragons kingdom * — 25.000
Duck tales (USA) — 39.000
Dynasty wars — 18.000
E-motion — 18.000
Elvira — tel.
Epyx 21 — 35.000
21 giochi sportivi Epyx
Escape from planet — 18.000
Ferrari formula one — 28.000
Flimbo's quest — 25.000
F. Baresi world * — 18.000
F16 combat pilot * — 49.000
GEOS tutta la serie — tel.
Intern. 3d tennis * — 21.000
Intern. team sports — 29.000
5 giochi sportivi
Kick off II * — 25.000
King's bounty — 49.000
Klax — 18.000
Manchester united — 29.000
Moonshadow * — 21.000

Mystere * — 25.000
Ninja spirit — 25.000
Ninja warriors — 18.000
Omega — 29.000
Panzer battles — 49.000
Pascal — 39.000
Pascal super — 99.000
Pipemania * — 21.000
Player manager * — tel.
Rainbow island * — 25.000
S.E.U.C.K. * — 25.000
Satan — 18.000
Scenery disk Hawaiian — 39.000
Search for Titanic — 35.000
Shadow warrior — 25.000
Sim city 1.1 — 49.000
Sly spy — 25.000
Snowstrike — 18.000
Subbuteo * — 25.000
The champ * — 25.000
Time machine — 25.000
Tv sports football — 39.000
Ultima trilogy — 49.000
Ultimate golf * — 25.000
Vendetta — 25.000
War in South Pacific — 65.000
Winners (raccolta) — 29.000
World cup comp. * — 21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot
World cup 90 * — 25.000

CBM 64/128 (disco 3"&5")

1581 super utilities — 75.000
Travaso da 1541/71 a 1581

Amiga

A-Max II — tel.
A-10 tank killer — tel.
Add: champions of Krinn — 79.000
Add: dragons of flame — 69.000
Add: dragonstrike — 69.000
Add: pool of radiance — 69.000
Adidas champ. football — 29.000
AMOS game creator — 125.000
nuova vers. 3 dischi+RAMOS
Back to the future II * — 49.000
Bandit kings of ancient China — tel.
Basketball: data disk — tel.
Battlemaster — 59.000
Bomber Bob * — 29.000
Bomber: mission disk — 29.000
Bride of robot (VM18) — 69.000
Bridge 6.0 — 79.000
Budhokan — 59.000
Centurion — tel.
Chrome twist animfont — 99.000
Chronoquest II — 69.000
Codename iceman 1Mb — 79.000
Conquest of Camelot — 69.000
Days of thunder * — 49.000
Deluxe video III — 199.000
Dev pack 2.14 * — 120.000
Dragon's lair II — 80.000
512k, 5 dischi, install. HD
Dragons breath * — 49.000
Dragons kingdom * — tel.
Driving force — 39.000
6 diverse gare su strada
Duck tales (USA) — 59.000
Dynasty wars — 25.000
E-motion — 25.000
Emily Huges soccer — tel.
Escape from planet — 25.000
Femme fatale (VM18) — 59.000
Data disk — tel.
Flimbo's quest — 29.000
F.Baresi world cup * — 25.000
F-19 stealth fighter — 69.000
F16 falcon: mission 2 — 39.000
Guerilla in Bolivia * — 29.000
Hard ball II — 59.000
Harley Davidson — 49.000
Heart of the dragon — 79.000
Herewith the clues! * — 29.000
Hockey league simulator — 79.000
Imperium — 59.000
Intern. 3d tennis * — 32.000
Ivanhoe — 49.000
Jet instrumental trainer — 150.000
K.Daglish manager * — 49.000
K.Daglish match * — 49.000
Kaiser — tel.
Katie's farm — 59.000
Kick off II * — 29.000
Killing game show — 49.000
King quest IV (1Mb) — 69.000
Klax — 25.000
Last ninja II — 49.000
Leisure suit larry III — 69.000
Life & death — tel.
Logo (linguaggio) — 175.000
Loom — 69.000
Lost dutchman mine — 29.000
Manhunter II (1Mb) — 69.000
Midnight resistance — tel.
Midwinter — 69.000
Might & magic II — 69.000
Neuromancer (1Mb) — 59.000
Nightbreed — 29.000
Operation spruance — tel.
Over the net * — 29.000
Overrun — 79.000
Page stream 2.0 — 399.000
Pipemania * — 29.000
Pirates ! — 59.000

Naturalmente questo è solo un "piccolo" elenco dei prodotti presenti nel nostro listino: attualmente sono più di 2.000!
Se vuoi ricevere gratuitamente e senza impegno di acquisto il nostro catalogo a colori completo scrivi o telefona all'indirizzo riportato nel buono d'ordine!

Pixel 3D — 135.000
Player manager * — 39.000
Pro clips — 99.000
Quarterback 4.0 — 99.000
Red storm rising — 59.000
Rorke's drift — 59.000
Satan — 29.000
Scenery disk starter set — 89.000
Contiene: 7, 11 & Japan
Second front — 69.000
Shadow of beast 2 — 69.000
con maglietta
Shadow warrior — 29.000
Sim city 1.2 (512k,1Mb) — 65.000
Sim city: terrain editor — 35.000
Sly spy — 29.000
Snowstrike — 29.000
Space ace (512k, 4 dischi) — 80.000
Storm across Europe — 69.000
Strike aces — 79.000
Subbuteo * — 49.000
Teenage mutant... — tel.
The animation studio — tel.
The gold of the aztec * — 29.000
The lost patrol — 49.000
The plague — 39.000
Their finest hour — 49.000
Thunderstrike — 59.000
Ultima V — tel.
Ultimate golf — 39.000
Ultimate hint kit disk — 49.000
Consigli e mappe per oltre 50 giochi
Ums II — tel.
Unreal — 59.000
Virus killer 3.1 * — 29.000
Vista — 150.000
Vulcan — 29.000
White death (1Mb) — 99.000
World cup 90 * — 29.000
Adattatore per 4 joysticks, ordinabile solo insieme al programma — 18.000
World cup compilation * — 29.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, Intern. Soccer
Wings — 49.000
X-out — 29.000
688 attack sub — 59.000

Atari ST

Adidas champ. football — 39.000
Back to the future II — 49.000
Bomber: mission disk — 29.000
Dragon's lair — 80.000
Dragons breath * — 49.000
Future wars * — 29.000
F-19 stealth fighter — 69.000
F16 falcon: mission 2 — 39.000
Harley Davidson — 49.000
Herewith the clues! * — 39.000
Intern. 3d tennis * — 32.000
Kick off II * — 29.000
Pipemania * — 29.000
Satan — 29.000
Shadow warrior — 39.000
Sly spy — 39.000
Space ace (512k, drive 2F) — 80.000
Space rogue — 49.000
Subbuteo * — 49.000
Turrican — 29.000
World cup - Italia 90 — 29.000
X-out — 29.000

Ms/Dos (disco 5")

Add: secret of silver — 69.000
Add: dragonstrike — 79.000
Add: war of the lance — 69.000
American civil war III — 69.000
Back Rogers — 79.000
Battlechess II — tel.
Blitzkrieg at Ardennes — 89.000
Bomber: mission disk — 29.000
Centurion — 59.000
Days of thunder — 49.000
Kick off II * — 49.000
Midwinter — 79.000
Prince of Persia — 69.000
Scenery disk starter set — 89.000
Contiene: 7, 11 & Japan
Search for the king — 69.000
Silent service II — 79.000
Sim city: terrain ed. — 35.000
Space ace — tel.
Star trek: transinsiu — 79.000
Storm across Europe — 69.000
Teenage mutant.. — 69.000
Visual composer — 150.000
musicale (richiede AdLib)
Virus killer * — 29.000
Per le versioni a 3" telefonare

Ms/Dos (disco 3"&5")

Back to the future II — 49.000
Batman the movie — 29.000
Codename iceman — 89.000
Conquest of Camelot — 89.000
DeLuxe Animation — 239.000
Duck tales (USA) — 59.000
Flight of intruder — 79.000
Global dilema — 59.000
Rapcon — 79.000
Thunderstrike — 69.000
Tracon — 79.000
Ultima VI — 59.000
Wolfpack (simul.) — 99.000
World cup 90 * — 29.000

Altri computers: telefonaci per le ultime novità! Ora puoi inviare i tuoi ordini anche tramite Videotel nella mailbox n° 013050474

Dal 15 di novembre e fino a Natale, come ogni anno in ogni pacchetto troverai un simpatico regalo riservato ai clienti SoftMail.

Buon Natale con SoftMail

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como
Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

K — Spese di spedizione Lit. 6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ MasterCard ☐ VISA ☐
Numero ______ scad. ______
Cognome e nome ______
Indirizzo ______ Nr. ______
CAP ____ Città ______ Pv ____ Tel. ______
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______

UNA PANTERA IN CASA ATARI

Panther. Sarà questo il nome della nuova console, compatibile ST, che l'Atari dovrebbe presentare al CES di Las Vegas il prossimo gennaio.
Il *Panther* incorporerà la tecnologia dell'ST ma funzionerà tramite cartucce, anche se è già in fase di studio un adattatore che permetterà di collegarsi alla console anche con dischetti da 3 pollici e mezzo.

Dalle prime indiscrezioni il *Panther* sarà dotato di chip 68000 con una velocità di 12MHz, con 4.096 colori su schermo da una palette di 16 milioni, il sonoro, come nel caso del Lynx, si prevede utilizzerà 4 canali audio a 8-bit.

Un portavoce della Atari americana ha detto "Questo è un mercato in continuo movimento nel quale non puoi permetterti il lusso di stare a guardare".

Il prezzo del *Panther* dovrebbe aggirarsi intorno al mezzo milione e i giochi intorno alle 50000 lire, ma non è ancora stato comunicato nulla di ufficiale.

L'idea di base comunque, è quella di fronteggiare il mercato che si sta spostando sempre di più verso le console. Farà concorrenza al Sega Megadrive, e addirittura al NEO GEO, è l'obbiettivo primario della nuova console Atari, ma anche rispondere alle nuove console della Commodore, il C64GS e dell'Amstrad, il GX4000.

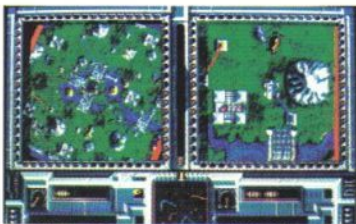
LA RAINBOW ARTS A 360 GRADI

La Rainbow Arts, la software house che ha prodotto *Denaris, Great Giana Sister* e *X-Out*, sta lavorando su un gioco che utilizza un sistema simile alla routine grafica Rotorscape della US GOLD, inserita nei suoi giochi *Rotox* e *Operation Harrier*.

Rotator, come è stato appropriatamente denominato, è constituito da un schermo diviso in uno o due giocatori, con 16 colori, uno zoom in tempo reale e effetti di campo ruotante, 32 differenti livelli, frasi digitalizzate e sei colonne sonore.

"*Rotator* è il primo programma che ruota immagini colorate in tempo reale", affermano alla Rainbow Arts. "Questo è un obiettivo raggiunto prima d'ora solo con grafica a vettori orientati, che permetteva otto colori. Era impossibile creare una grande varietà di colori e dettagli."

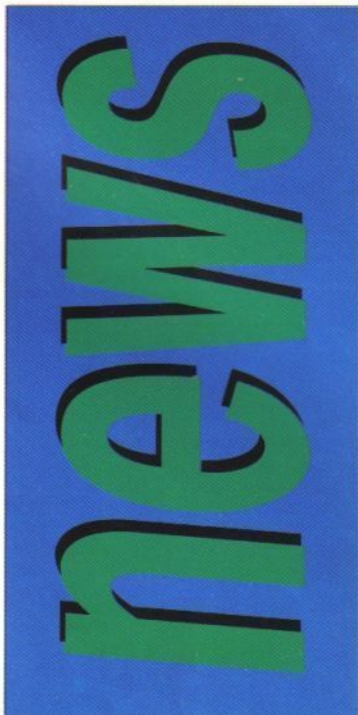
"La nostra Tecnica Analizzante di Pixel Ruotanti legge speciali pixel da un grande playfield ogni volta che lo schermo viene costruito. Questi pixel sono quindi trasformati e posti in una regione speciale delle schermo. Benché leggere, ruotare e posizionare i singoli pixel richiede una spesa piuttosto alta in termini di tempo, è stato possibile raggiungere una velocità molto alta utilizzando ogni chip custom del computer."

"La routine legge, ruota e posiziona 32768 singoli pixel, costituiti ognuno da 16 colori da un campo di 280K in un decimo di secondo. Ci sono 256 diversi angoli e 500 fasi di zoom, che permettono un ininterrotto ingrandimento o riduzione. Entrambe le zone mostrate sullo schermo possono essere zoomate e ruotate. Se la griglia è finita, vengono disegnate le linee di collegamento, ruotati gli oggetti, calcolate le coordinate e copiate su schermo. Infine viene calcolata la zona d'ombra che deve essere rappresentata su schermo. Ogni pixel viene letto e convertito in un colore più scuro. Tutti questi calcoli vengono eseguiti su Amiga in 0.006 secondi." *Rotator* verrà pubblicato questo mese per Amiga, ST e PC.

Un particolare di *Rotator*, azione a 360° dalla Rainbow Arts.

OSERESTE RIFIUTARE?

La US Gold sta facendo un'offerta che nessun lettore può rifiutare, producendo dei giochi per computer e console basati sulla serie di film de *Il Padrino* sulla mafia.

Questa società, con sede a Birmingham, si è assicurata i diritti del nome un po' generico di *Il Padrino*. "Per sfruttare al massimo la licenza, le nostre intenzioni sono quelle di produrre più di un gioco nello stile di *Indiana Jones and the Last Crusade*" dicono quelli della US Gold. "Ci sarà un'avventura con un alto livello di interazione e un gioco d'azione più semplice per poter indirizzare il prodotto, sia sul mercato degli 8-bit che su quello a 16-bit, e interessando adulti e bambini."

Il Padrino e *Il Padrino - Parte II*, interpretati da Al Pacino e Marlon Brando, sono stati entrambi premiati con gli Oscar per il Miglior Film. L'ultimo film, *Il Padrino - Parte III* uscirà nel Marzo 1991 (almeno negli USA). La US Gold spera di avere i giochi pronti in simultanea con l'uscita del film.

SEMPRE + MEGADRIVE MANIA

L'Electronic Arts, la società californiana a cui dobbiamo *Populous, Deluxe Paint* e *Skate or Die*, ha annunciato che si occuperà della pubblicazione su scala mondiale di giochi per il Megadrive, insieme a Ocean, Cinemaware, Ubisoft, Three Sixty, Innerprise, Discovery, e New World Computing.

Battle Squadron (Innerprise) e *Sword of Sodan* saranno i primi titoli a uscire sotto questo accordo. Altri sono stati annunciati, ma un portavoce della EA ha riferito a K che i seguenti titoli saranno prossimi ad una conversione su Megadrive: *F29 Retailiator* e *Epic* (Ocean), *Unreal* e *Bat* (Ubisoft), *Harpoon* (Three Sixty), *It Came from the Desert* e *Wings* (Cinemaware).

Tutte queste società hanno scelto di essere partner della Electronic Arts a causa della EA Artist Workstation, un sistema di sviluppo disegnato appositamente per conversioni rapide. "La Artist ci consente di trasferire i giochi per 68000 su tutti i formati di computer", confermano alla EA.

Il Sega Megadrive è stato ufficialmente lanciato in Italia al SIM di settembre (leggete l'articolo a pagina 19). La EA spera di pubblicare i giochi per Megadrive entro autunno: *Populous* sarà il primo titolo come suo primo gioco per Megadrive e K vi presenterà al più presto una recensione esclusiva.

http://speccy.altervista.org/

COME COSTRUIRE LA PROPRIA REALTA'

La Domark e la Incentive stanno attualmente sviluppando un *3D Construction Kit* che utilizza la routine grafica Freescape della stessa Incentive. Affermano alla Domark che "Il *3D Construction Kit* sarà il primo prodotto che permette di creare, disegnare e progettare un ambiente, e quindi muovercisi dentro come se si fosse realmente al suo interno."

Il Freescape, l'innovativo sistema grafico a 3D della Incentive è già stato utilizzato nei giochi *Driller, Dark Side, Total Eclipse* e *Castle Master*. "Disegnato sul Freescape2, il *3D Construction Kit* è il sistema definitivo per creare una realtà alternativa. Questo rispettabile e al tempo stesso terrificante prodotto è unico perché può essere utilizzato i nelle sfere del divertimento e in quella educativa."

"Utilizzare il *Kit* è come costruire con i mattoncini del Lego con un numero infinito di pezzi! Deformandoli, spezzandoli, e spingendosi oltre i limiti della propria immaginazione si può vivere all'interno delle proprie creazioni, interagendo con il proprio paesaggio, con oggetti animati, muovendoli per creare un effetto più realistico.

Servendosi degli elementi 3D del prodotto, si possono creare case, strade, e probabilmente piccole città. Edifici con stanze all'interno, ambienti sotterranei, veicoli e anche scenari spaziali. In sostanza, i limiti sono solo nell'immaginazione del creatore!"

"I potenziali impieghi per questo genere di utility sono enormi: creazione di giochi per computer in 3D (sia arcade che avventure e simulazioni), modelli in 3D, visualizzazioni a scopi educativi (progettazione, arredamento e studi urbani). Sarà possibile selezionare effetti sonori da una libreria contenuta nel programma e utilizzare degli elementi a sé stanti."

Entriamo nella realtà virtuale! *3D Construction Kit* sarà pronto nell'aprile 1991 per Amiga, Spectrum, C64, ST, PC e Amstrad CPC. I prezzi sono ancora da definire.

E PER PROFESSORE ... UN AMIGA!

Grazie all'iniziativa della C.T.O. di Bologna, in collaborazione con la Cocktel Vision (Francia), dall'inizio di ottobre saranno disponibili in Italia i programmi *C&C Education*, programmi educativi che gireranno su Amiga e Ms/Dos compatibili.

I programmi inizialmente disponibili tratteranno argomenti didattici quali: l'inglese, la matematica, la logica e la cultura in generale, ma sono gia in via di realizzazione nuovi prodotti che si occuperanno del francese, lo spagnolo, il tedesco, la geografia e tutte le materie più interessanti.

Naturalmente i corsi su computer sono rivolti verso i più giovani, anche perché vengono utilizzati personaggi come le Giovani Marmotte per quel che riguarda l'insegnamento delle scienze naturali, e del fantomatico Jo il Dromedario per apprendere la matematica.

Nel caso delle lezioni d'inglese, all'interno della confezione un'audiocassetta colmerà la lacuna dell'audio del computer, che, anche se può raggiungere alti livelli, non potrà essere certo comparata alla calda voce di un insegnante.

I prezzi varieranno a seconda del programma, ma in linea di massima si aggireranno da un minimo di lire 39.000 ad un massimo di 69.000.

Per ulteriori informazioni rivolgersi a C.TO. via Piemonte 7/F 40069 Zola Predosa (BO) Tel. 051/753133.

I RINNEGATI DEL COMPUTER

Rispondete a questa domanda. Quando comprate un disco o un libro lo fate in base a quali considerazioni: il nome del cantante o dell'autore o quello della casa discografica o editrice?. La risposta è ovvia, ma non si può dire altrettanto per i giochi per computer, per i quali, tranne alcuni casi sporadici, l'unica guida all'acquisto è la fama della casa di software.

Ora c'è una nuova società, chiamata Renegade, che intende ribaltare tutto ciò, applicando le regole del mondo discografico o editoriale. L'obiettivo della Renegade è quello di promuovere i programmatori - cioè coloro che materialmente producono i giochi - e di offrire loro piena libertà creativa.

La Renegade nasce dall'unione dei Bitmap Brothers con la casa discografica indipendente Rhythm King, un binomio che ha già dato vita ad un gioco di successo come *Xenon II* (i più attenti di voi ricorderanno che la colonna sonora di *Xenon II* era una versione remixata della canzone *Megablast* di Bomb the Bass, un gruppo della scuderia Rhythm King). Martin Heath, direttore generale della Rhythm King e appassionato di computer nel tempo libero, pur essendo l'ultimo arrivato ha le idee chiare su come funziona (o, per dirla con le sue parole, su come non funziona) l'industria del software.

"Abbiamo deciso di fondare questa nuova casa di software perché crediamo che ci sia molta gente in questo settore il cui unico scopo sia quello di fare soldi senza pensare alla qualità dei prodotti. Vogliamo cambiare le condizioni di lavoro dei programmatori e anche cambiare il modo in cui gli altri media percepiscono l'industria del software. Per la massa, i videogiochi sono ancora gli *Space Invaders*. Ciò è ridicolo."

La presenza di una casa discografica ha certamente influito sulla nuova filosofia della società: i giochi pubblicati non saranno giochi *della* Renegade, ma dei Bitmap Brothers o di qualunque altro gruppo di sviluppo che lavorerà per la Renegade. Fino a un certo punto, questo è quello che la Imageworks ha fatto coi Bitmap e il sistema ha funzionato. *Xenon II* era uno stupendo sparatutto e gli appassionati del genere daranno un'occhiata molto più che passeggera ad un nuovo gioco dei Bitmap, anche se sarà pubblicato dalla Renegade invece che dalla Imageworks.

Ma la Renegade intende portare questo discorso ancora più in là: a differenza di quello che avviene a tutt'oggi, i programmatori potranno dire la loro anche in fatto di confezione del gioco, pubblicità e marketing. "Questa del software è l'unica industria dove gli artisti sono costantemente ignorati", afferma Eric Matthews dei Bitmap Brothers. "Attualmente, uno può lavorare per due anni su un progetto per poi cederlo all'editore e perdere qualunque controllo su di esso."

Al di là dell'aspetto creativo, la Renegade intende riequilibrare il rapporto tra programmatori e case di software anche sul piano economico. I programmatori infatti potranno contare sulla divisione paritaria degli utili. Queste condizioni economiche, che poche (se non nessuna) case di software garantiscono ai loro autori, sono destinate inevitabilmente a calamitare nuovi talenti. E la Renegade lo sa. "Molti giovani programmatori", spiega Matthews, "spesso non trovano opportunità di lavoro perché non hanno esperienza, ma è un circolo vizioso: non hanno esperienza perché non trovano lavoro. Noi vogliamo dargli una possibilità, aiutandoli a sviluppare nuovi giochi."

Ma non sono solo i giovani programmatori ad ascoltare con interesse le nuove idee della Renegade. Già girano voci di famosi team di sviluppo intenzionati a passare, armi e bagagli, alla Renegade. Nomi? Per ora nessuno si sbottona, ma tenete d'occhio queste pagine.

ACCOLADE ALL'ATTACCO

Strada sdrucciolevole - guida sotto la pioggia con *Test Drive III.*

La Accolade, solida casa di software americana, ha annunciato subito dopo le vacanze estive tre interessantissimi titoli. *Test Drive III: The Passion*, *Elvira - Mistress of the Dark* e *Altered Destiny* verranno pubblicati dalla società californiana in tempo per Natale.

Test Drive III: The Passion è l'ultimo arrivo nella serie di simulazioni di guida veloce della Accolade. "I prodotti della serie *Test Drive* hanno venduto più di un milione di copie," dicono alla Accolade. "Non è finzione, ma una vera simulazione di guida; *Test Drive III* porta il giocatore a nuove vette di passione a bordo di alcuni dei prototipi d'automobile più costosi ed esclusivi del mondo. I piloti da computer si esalteranno per le 225 miglia orarie della Chevrolet CERV III, per la Mythos Pininfarina da 378 cavalli e la Diablo Lamborghini da 185000 dollari. Ognuna di queste auto, veloci come il lampo, può essere guidata o lanciata in corsa su di una serie di strade completamente nuove per ottenere l'esperienza di guida più realistica e avventurosa mai vista," declama la Accolade.

"Progettato da Tom Loghry, autore di *Steel Thunder* e *Gunboat*, *Test Drive III: The Passion* sfrutta una combinazione di grafica in bitmap e a poligoni pieni con l'interno dei veicoli digitalizzato per fornire un senso di velocità, di prospettiva della strada e di resa del mezzo senza precedenti. Altre novità di *Test Drive III* sono il replay istantaneo e la visuale a 360 gradi da un'auto "inseguitrice" con ingrandimento variabile che permette così di ottenere la visuale soggettiva del pilota che finisce in un lago o quella di un testimone dell'aggraziata parabola dell'auto che si tuffa nell'acqua a velocità superiori ai 180 chilometri orari.

Si incontreranno laghi con barche, fiumi e cascate, passaggi a livello, ponti e palazzi.

Test Drive III offre anche guida notturna e diurna, fari funzionanti, pioggia e fulmini, neve e nebbia e dei tergicristalli dannatamente utili."

Test Drive III: The Passion sarà disponibile su PC questo mese, mentre gli altri formati saranno disponibili in futuro. Tutti i giochi per PC della Accolade supportano le schede grafiche EGA, MCGA, VGA e Tandy a 16 colori e le schede audio Ad Lib, Roland, CMS e Tandy a 3 voci. Come al solito la Accolade pubblicherà anche un disco aggiuntivo per *Test Drive III* con ulteriori auto e scenari.

Cameriere, cameriere, c'è una... testa nel mio piatto!

Con una mossa inaspettata, la Accolade pubblicherà e distribuirà il nuovo gioco per computer della Horrorsoft, *Elvira - Mistress of the Dark*. Elvira è una star della TV americana specializzata nel presentare a notte fonda film dell'orrore e concerti heavy metal.

"Con la stupenda Elvira, la più affascinante portavoce di mostri e fantasmi, il programma conduce il giocatore attraverso un castello medioevale pieno di demoni", confermano alla Accolade. "La recente ristrutturazione dell'antico castello voluta da Elvira ha risvegliato la sua vecchia parente, la regina Emelda, dalla tomba e ha aperto un passaggio verso l'oltretomba dal quale innumerevoli suoi servitori sono penetrati nel castello per prepararne il ritorno. Elvira si affida allora alle vostre abilità di acchiappafantasmi e vi informa che la regina Emelda sta cercando la "Pergamena del Dominio Spirituale" che le darà l'immortalità e il potere di controllare tutte le truppe infernali nel tentativo di conquistare il mondo. Per fortuna, la pergamena stessa può fornire il modo di sconfiggere la regina se Elvira se ne dovesse impadronire per prima. Rinchiusa in un cofano con sei diversi lucchetti, la pergamena si trova da qualche parte nelle segrete del castello."

O mamma! Sembra che questi tizi siano dei veri duri! Riuscirà*Elvira* ad affascinare simili bruti?

"*Elvira - Mistress of the Dark* unisce esplorazione, combattimento e complessi problemi in un gioco completamente guidato da icone in cui si può interagire in un modo o nell'altro quasi con ogni elemento. Un'avventura con gioco di ruolo basato su grafica e animazioni, *Elvira - Mistress of the Dark* offre ricchi scenari con circa 800 locali da esplorare fra sale, segrete, catacombe, cortili, giardini, labirinti di siepi e fossati. Il gioco comprende anche scontri corpo-a-corpo con più di 100 mostri differenti, dozzine di incantesimi e più di 300 oggetti utilizzabili fra cui armi, erbe e pergamene." *Elvira - Mistress of the Dark* verrà pubblicato entro la fine del mese su Amiga, ST e PC.

Altered Destiny, terzo titolo della Accolade, sfrutta un nuovo sistema dedicato alle avventure. "All'inizio siete solo un tizio che mangia pop corn al gusto di peperoni: un attimo dopo venite risucchiati dal televisore in un fantastico mondo alieno pieno di panorami esotici e affascinanti forme di vita. Benvenuti al sorprendente nuovo destino di PJ Barret. Seguite PJ in un meraviglioso universo C'è un complesso mistero che solo lui, con il vostro aiuto, può risolvere."

"*Altered Destiny* è stato scritto e progettato da Michael Berlyn, creatore di classici giochi della Infocom come *Infidel* e *Suspended* e autore di quattro romanzi di fantascienza fra i quali *The Eternal Enemy*. Il gioco contiene più di 90 scene animate, 25 canzoni e un parser super-intelligente che riconosce 1500 parole e permette di comunicare con frasi complete."

Altered Destiny è disponibile su PC, mentre la versione per Amiga sarà nei negozi a metà novembre.

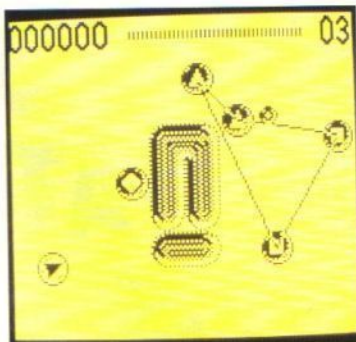
Uno dei 90 affascinanti schermi di *Altered Destiny*.

http://speccy.altervista.org/

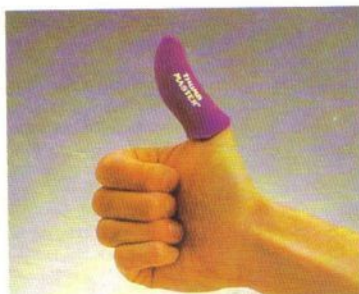
GAMEBOY CI E-MOZIONI!

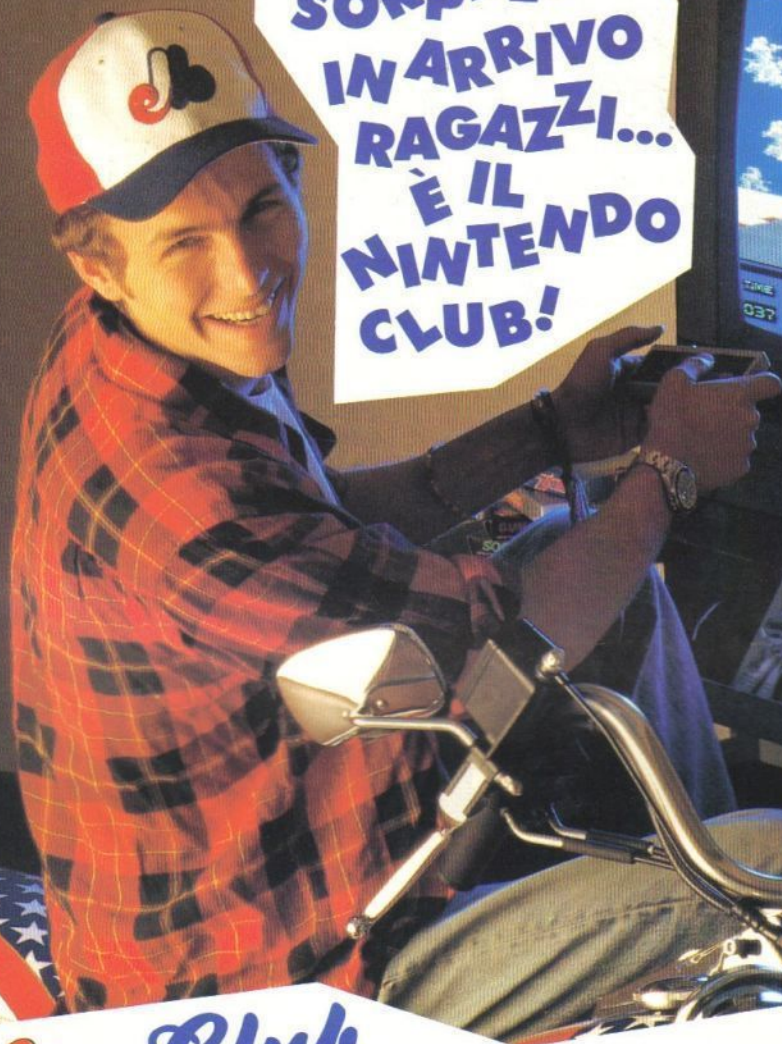
Siete intelligenti? Avete riflessi pronti? Vi sentite abbastanza bravi per questo gioco? Il gioco rompicapo della US Gold *E-motion* è stato convertito per il Gameboy.

Distribuito dalla Accolade con il nuovo titolo di *The Game of Harmony* questo gioco originale e coinvolgente è "un gioco d'azione futuribile nel quale i giocatori devono saper combinare strategia, concentrazione e prontezza di riflessi". Lo stile di gioco di *Harmony* è semplice, ma efficace. "Siete una sfera saltellante che deve affrontare una serie di 50 rompicapo generati dal computer. Il vostro obiettivo è quello di andare a sbattere contro le sfere dello stesso colore e farle scomparire. Vi sembra facile? In realtà non lo è. Ogni rompicapo è diverso e richiede una strategia differente. Se colpite le sfere sbagliate queste si moltiplicheranno. Se non siete abbastanza veloci da liberare lo schermo in tempo il tutto esploderà. Colpite duro e vi potrete dichiarare un campione.

Potrebbe trattarsi di un esordio nel campo del software sinergico? "Moltiplicate pensiero strategico e prontezza di riflessi e avrete un gioco totalmente soggiogante". Abbiamo fatto la recensione delle versioni Amiga, ST, PC nel numero 17 di Kappa. Speriamo di avere fra un paio di mesi una copia del gioco per Gameboy e vi faremo sapere.

Amore, vita e... HARMONY sul Gameboy.

POLLICIONI AL POSTO GIUSTO

Solo gli americani potevano produrre un oggetto come il Thumb Master. Leggiamo: "Il Thumb Master è la novità più clamorosa nel campo degli accessori per videogiochi. Un "must" per i videogiocatori di tutte le età (da 6 anni in su). Lo si infila sul pollicione e vi consente di proteggere il dito dai dolori causati dalla continua pressione del pulsante del joystick. La flessibilità del neoprene lascia libera la libertà di movimento e garantisce la sensibilità del dito. Ha una forma anatomica e rimane fermo sul pollice. Thumb Master è disponibile in 7 colori – Nero, Blu, Acqua, Viola, Verde fosforescente, Rosa e Rosa – in taglia piccola, media e grande."

K aspetta l'importazione in Italia. Se non vedete l'ora di averlo potete rivolgervi al produttore del Thumb Master scrivendo a: Bachiero Creations, PO Box 10258, Torrance, CA 90505, USA.

K spera di avere i pollicioni a posto.

Club Nintendo

Ragazzi, il Nintendo Club è qui. È divertente, è tosto, é carico di sorprese. E solo se diventate soci, potrete ricevere a casa l'esclusivo Nintendo Magazine. La rivista ufficiale del club che vi dà le dritte per risolvere i giochi, migliorare gli scores e tutte le informazioni sulle ultimissime novità. Il fantastico mondo Nintendo vi aspetta, insieme a migliaia di altri Nintendomaniaci!
E voi che state aspettando?
Il Nintendo Club sta per dilagare: fatevi soci!

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA. ★

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM MATTEL VERSION

MATTEL

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CLUB NINTENDO c/o CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME ____________ COGNOME ____________

VIA ____________ CITTÀ ____________

CAP. ____________ DATA DI NASCITA ____________

TELEFONO ____________

THE AMAZING SPIDERMAN

***"Spiderman, Spiderman, does what ever a spider can. He can swing, listen bud, he's got radioactive blood. Hey there, here comes the Spiderman"*. La Entertainment International pubblicherà entro breve *The Amazing Spiderman* per Amiga, Spectrum, C64, ST, PCe CPC. Questa la trama... "In cerca di vendetta, Mysterio irrompe nell'appartamento di Peter Parker e rapisce sua moglie Mary Jane. Mysterio non sa che Peter è in realtà l'Uomo Ragno. Di ritorno dal suo solito giro di pattugliamento notturno, Testa di Ragnatela scopre che il suo appartamento è stato forzato.**
Non c'è traccia di sua moglie, e sul tavolo trova un messaggio che dice: "Se vuoi rivedere Mary Jane viva, fammi incontrare con l'Uomo Ragno nei vecchi Rockwell Studios, domani a mezzanotte." *The Amazing Spiderman* è un gioco di piattaforme che utilizza vecchie scenografie di film dell'orrore, di fantascienza, in costume e western.

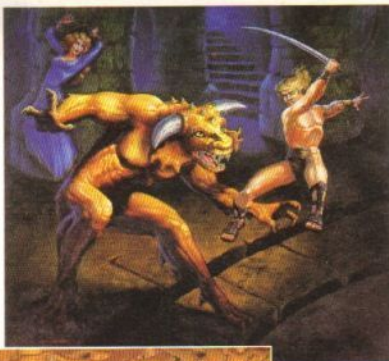
Evviva! Questo mese non sembra esserci traccia di tartarughe mutanti...

THE LAST STARSHIP

Il nuovo "mega-sparatutto" della Impressions offre: "scrolling realistico su tre piani di parallasse, astronavi che si trasformano col migliorare delle armi, ondate su ondate di alieni intelligenti e innovativi, coinvolgente colonna sonora ed effetti audio durante il gioco e cattive e impietose astronavi-madre". *The Last Starship* dovrebbe uscire questo mese su Amiga e ST.

MONDOPIZZA!

WRATH OF THE DEMON

Preparatevi alla prossima opera della Readysoft, quella di *Dragon's Lair* e *Space Ace*. "*Wrath of the Demon* combina uno stupendo scrolling parallattico multistrato con grafica, animazioni e giocabilità spettacolari. Il giocatore è impegnato in una ricerca per liberare un regno da un malvagio demone e dai suoi scagnozzi, salvare una principessa e restituire onore al re. La ricerca lo porterà fra caverne, paludi, templi e castelli prima di raggiungere la sfida finale... il Demone stesso." *Wrath of the Demon* avrà: "oltre 550 schermi d'azione, più di 1200 quadri d'animazione, oltre 100 diversi mostri, più di 100 colori su schermo, 60 fotogrammi al secondo, scrolling fluido bidirezionale su 15 livelli di parallasse, superbe animazioni fondali da togliere il fiato, 20 mosse diverse, più di 2Mb di grafica e grossi personaggi ben definiti". *Wrath of the Demon* uscirà a novembre per Amiga, C-64, ST e PC. Le versioni per Spectrum e CPC sono in via di sviluppo.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

La nuova avventura grafica della Lucasfilm Games è ambientata nel 1600 in un mondo di pirati descritto con molto humor. Il sistema di gioco è ormai quello collaudato di Indy e e Zak con alcune novità. La storia inizia con il protagonista che prova a conqui-starsi le simpatie di una banda di pirati nel porto di Melee per lanciarsi all' avventura sull'isola delle Scimmie. La grafica è di altissima qualità e, diversamente da *Loom*, l'intreccio è più impegnativo. Presto disponibile per Amiga, St, PC e Macintosh.

CRIME DOES NOT PAY

L'ultima avventura della Titus è immorale. "Lo scopo del gioco è di diventare sindaco di una città con l'"aiuto di una cosca criminale (attuale, eh? NdR). All'inizio del gioco si sceglie se essere un mafioso italiano o un boss della Triade cinese. Ogni gang è composta da tre uomini: il Padrino, il Killer e la Pupa, bella ma pericolosa. Il personaggio protagonista si sposta per la città e lotta contro poliziotti, punk, zingari e membri della banda rivale. Bisogna corrompere o neutralizzare i maggiorenti della città in modo che non possano impedirvi di raggiungere lo scopo finale." *Crime Does not Pay*" dovrebbe già essere in vendita per Amiga, ST e PC quando leggerete queste righe.

http://speccy.altervista.org/

RAGAZZI!

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi nel frenetico divertimento dei giochi estivi...

OVER the NET

Possibilità di gioco, da 1 a 4 giocatori (4 joysticks) con la speciale interfaccia brevettata da Genias.

Sulle soleggiate spiagge, da Rimini a Miami Beach, l' incandescente azione del Beach Volley per il più entusiasmante simulatore sportivo arcade della stagione.

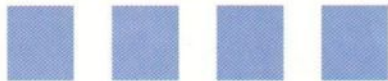
Versione AMIGA presto disponibile per Atari ST e MS-DOS

distribuito in esclusiva da:
SOFTEL sas
via A. Salinas, 51/B
00178 ROMA
tel. 06-7231811 fax 06-7231812

http://speccy.altervista.org/

OLTRE IL CES....

Nella giornata di domenica la fila dei visitatori era lunga (e ordinata) circa 3 chilometri. Altro che calca all'italiana!

Rapporto dal Computer Entertainment Show di Londra: nuove e promettenti tendenze per il futuro...

Beh, è finita. Il Computer Entertainment Show (CES) tenutosi a Londra dal 13 al 16 settembre è diventato storia, lasciandosi dietro tanti bei ricordi e un mucchio di immondizia! L'opinione generale è stata positiva, con un unica lamentela riguardante il salone di Earls Court considerato un po' decadente e del tutto inadatto all'evento.

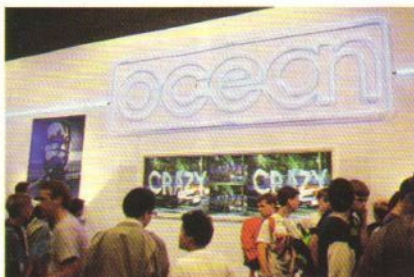
La parola d'ordine era intere pareti di televisori e auto sportive. La Mirrorsoft e la Ocean sparavano musica e immagini ad alto volume, mentre la US Gold, la Gremlin e la Mindscape avevano rispettivamente una Lamborghini, una Lotus Esprit e un'auto formula NASCAR nei loro stand.

Naturalmente c'erano anche le Ninja Turtles (ribattezzate Hero Turtles in Inghilterra per non impressionare i bambini). Frotte di ragazzi si accalcavano verso il palco principale ogni volta che le note di "Turtle Power" si diffondevano per il salone, spintonandosi a più non posso nel tentativo di vedere due persone vestite da tartarughe dimenarsi come ossessi.

C'è stato anche qualche incidente di percorso. Nello stand della Ocean una macchina da bar di *Special Criminal Investigation* ha preso fuoco, ma fortunatamente il pronto intervento degli addetti allo stand ha evitato danni ben più gravi. Parlando di cose più frivole possiamo segnalare che il potente Robocop è inciampato in un tappeto facendo un bel capitombolo, mentre le Ninja Turtles (ehm... Hero Turtles) sono state viste sfidarsi in un testa a testa a Lotus Turbo Esprit Challenge nello stand Gremlin.

CURIOSITA'
Nei quattro giorni della fiera sono passati di mano oltre 50 mila biglietti da visita...

L'HOME COMPUTER È IN VIA D'ESTINZIONE?

Secondo tutte (o quasi) le case di software questo 1990 è l'anno degli ultimi rantoli del mercato a 8-bit, anche se tutte riconoscono che c'è ancora un nucleo corposo di utenti 8-bit che chiedono software. Sembra che molti di quelli che fino ad oggi avrebbero comprato un 8-bit stiano ora passando alle console per il loro divertimento elettronico. Il mercato dei 16-bit tira ancora molto e c'è grande fiducia nell'Amiga: è opinione diffusa che la macchina della Commodore resterà ancora sulla cresta dell'onda per diversi anni. Resta ancora da vedere che effetto avranno le *console* a 16-bit sul mercato dei *computer* a 16-bit.

La Ocean ha vinto il K Premio per lo stand più elegante.

CONSOLATEVI

Il boom delle console non accenna ad arrestarsi, con la Nintendo, la Sega e la SNK che hanno fatto la parte del leone. La Nintendo ha mostrato il NES e il Gameboy, la Virgin/Mastertronic continuava a spingere il Sega Master System, mentre ha mostrato per la prima volta al pubblico il Megadrive, la Commodore e l'Amstrad hanno colto l'occasione del CES per lanciare le loro nuove console, mentre tutte le principali case di software stanno freneticamente lavorando su titoli per le console.

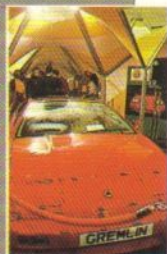
Urla e gridolini! Ecco le Turtles! Il nostro fotografo ha sfidato la calca per immortalare Raphael e Donatello.

Lo stand del Neo Geo ha attirato un mucchio di curiosi, la maggior parte dei quali sono rimasti sbalor-

IL NOSTRO SPONSOR

Un interessante indicatore di possibili trend futuri era quello di acquisire marchi di ditte famose. Uno degli stand più frequentati al CES era quello della Gremlin, nel quale erano in bella mostra *Lotus Esprit Challenge* e *Team Suzuki*. Queste "sponsorizzazioni" costano meno (per il momento!), ma offrono la stessa alta riconoscibilità. Questo significa più soldi da spendere sul gioco, il che non può che essere una buona cosa. Inoltre, dato che il gioco non deve seguire una trama rigida, i programmatori hanno più libertà nel disegnarlo.

Infine, c'è un altro aspetto meno ovvio nella sponsorizzazione. Quando si fa un gioco basato su un film la sua potenzialità è di breve durata, mentre un gioco sponsorizzato può essere in grado di beneficiare in modo più continuativo da tale rapporto.

Naturalmente, la sponsorizzazione non garantisce in nessun modo che il gioco risultante sia migliore, ma è certamente un modo per acquisire dei vantaggi di marketing da altre industrie senza pagare un prezzo troppo alto.

La Gremlin aveva uno degli stand più affollati, in parte anche per la presenza di una Lotus Esprit.

IL SALOTTO DEL FUTURO

Uno degli stand più interessanti del CES era quello della rivista ACE, di cui K utilizza testi in esclusiva. Lo stand a tema, intitolato *Living Room of the future*, era una carrellata su alcuni degli sviluppi tecnologici che influenzeranno la nostra vita negli anni a venire (vedi anche box "Hi-Tech" nella pagina a fianco).

Il congegno più curioso era sicuramente il Motore Multi-Mediale Interattivo (IMME), sviluppato da Jack W. Lamp III e Washington R. da Silva (nella foto), fondatori della californiana Subjective Technology, Inc. L'IMME è una stanza nera contenente quattro schermi video e quattro altoparlanti in ciascun angolo, con una fila di sensori di movimento attorno alle pareti collegata a un computer che ne interpreta i rilevamenti.

Washington R. da Silva (a sinistra) e Jack W. Lamp III, creatori dell'IMME, di fronte al computer che guida il loro incredibile sistema.

La stanza IMME al CES era abbastanza rudimentale nel senso che poteva rilevare soltanto movimenti in 2 dimensioni (cioè la posizione della gente sul pavimento della stanza). Il modello completo ha sensori dappertutto cosicché sia possibile rilevare qualunque movimento. Gli eventi software possono essere controllati e localizzati con maggiore precisione fino, diciamo, al solo movimento della testa.

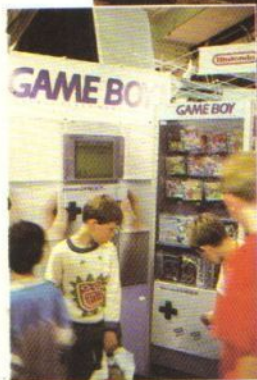
Idealmente, l'IMME dovrebbe essere usato da una sola persona. Purtroppo, visto il gran numero di persone interessate, venivano ammesse dodici persone alla volta. Ciò ha creato un po' di confusione - perché magari mentre uno se ne stava fermo altre persone si muovevano. Questo e l'alto livello di rumore del luogo hanno diminuito leggermente l'impatto della stanza, ma comunque si riusciva ad avere un'idea delle potenzialità dell'IMME.

L'IMME era disegnato originalmente come strumento di performance per gli artisti, ma ovviamente il potenziale per altri usi, e per i giochi in particolare, è enorme. Immaginate di giocare a *International Karate +*, ad esempio, e di veder riprodotti su schermo i vostri pugni e calci - sarebbe

Lo stand del Neo Geo era pieno di visitatori, ma quanti di loro lo compreranno?

diti davanti al costo della macchina e, soprattutto, al costo delle cartucce. È vero che i giochi sono bellissimi, ma per quanto buoni possano essere prima o poi ci si stancherà di giocarli e ci si ritroverà in mano un pezzo di silicio del valore di mezzo milione di lire. La Active Sales, che distribuisce la console SNK in UK, ha però messo in piedi un club cosicché coloro che acquisteranno un Neo Geo tramite la Active potranno noleggiare il software a 25 sterline al mese. Sembra ancora piuttosto caro e solo il tempo potrà dire se il pubblico la pensa altrimenti.

LICENZA DI VENDERE

Come c'era da aspettarsi, abbondavano le licenze cinematografiche., quali *Back to the Future 2 & 3* e *Predator 2* della Mirrorsoft, *Total Recall*, *Robocop*, *Nightbreed* e *Firebirds* della Ocean, *Days of Thunder* della Mindscape, *Dick Tracy* dalla nuova etichetta Disney Software, *The Godfather* della US Gold e *The Spy Who Loved Me* della Domark. C'erano anche parecchi giochi basati su personaggi dei fumetti come *Judge Dredd* della Virgin/Mastertronic, *Rogue Trooper* della Core e il controverso *RanXerox* della Ubisoft (ai quali bisogna aggiungere l'italiano Lupo Alberto della Idea, NdR).

La console più piccola? Il Gameboy della Nintendo che ha suscitato notevole interesse al CES.

Mai rifiutare un regalo - e chi ha il coraggio di dire no a una Lamborghini?

RADIOCOMANDO SIMULATO

Uno dei compiti di un inviato a una fiera è la raccolta di depliant, cartelle stampa, volantini, ecc, molti dei quali sono stati raccolti di passaggio davanti a uno stand mentre si correva a un appuntamento o a una presentazione.

Al ritorno si scartebella tra le carte e saltano fuori cose che non ci si era neanche accorti di aver preso. Ad esempio, l'*R/C Aerochopper Flight Simulation System*, un ingegnoso aggeggio per simulare l'esperienza di guidare aerei radiocomandati sul vostro monitor, senza paura di distruggere il vostro modellino per una manovra sbagliata.

L'Aerochopper utilizza i comandi e il trasmettitore del Futaba Conquest (a me non dice niente ma a quanto posso capire quelli di voi appassionati di radiomodellismo avranno già esclamato "wow") e può mettervi "ai comandi" di un numero diverso di aerei, elicotteri, jet a elica intubata e addirittura un deltaplano. Secondo il suddetto depliant "l'Aerochopper simula l'esperienza reale dando le appropriate caratteristiche di volo di ciascun velivolo, più la possibilità di modificare le condizioni del vento e la risposta dei comandi". Si possono creare diverse condizioni di volo, selezionando uno dei 22 velivoli pre-programmati oppure si possono creare le proprie caratteristiche di volo modificando uno dei 131 parametri individuali.

Il radiocomando Futaba Conquest all'opera.

Il costo dell'Aerochopper si aggira attorno alle 400.000 lire e comprende radiocomando e software. Attualmente è disponibile per Atari (sia colore che monocromatico), mentre sono in fase di realizzazione le versioni per Amiga e PC. Per informazioni: Digital Entertainment, Am Winterhafen 13, A-4020 Linz/Austria. Tel: ++43-732-275 674; Fax: ++43-732 271

http://speccy.altervista.org/

HI-TECH

Tra le altre cose viste nel "Salotto del futuro" c'erano carte magnetiche intelligenti, macchine fotografiche video, stazioni di lavoro integrate e altro ancora.

La macchina fotografica Canon Ion (nella foto) può memorizzare su dei piccoli floppy disc da 5 cm fino a 50 immagini video, che possono essere riviste direttamente su un normale televisore. Le ridotte dimensioni dei dischetti significano che possono essere usati come database visuale portatile. Ad esempio, le case di software potrebbero inviare ai giornali degli "screenshot", cioè le foto di schermo, con le anteprime dei giochi alle riviste e magari anche al pubblico di potenziali acquirenti.

Altri aggeggi molto interessanti sono le carte magnetiche intelligenti. Attualmente ne esistono alcune che possono memorizzare fino a 2 megabyte, nonché trasmettere e ricevere dati utilizzando un "transponder" fino ad un massimo di 50 cm di distanza. Queste carte possono essere usate in modi diversi, anche nel campo dei videogiochi. Ad esempio, una sala giochi potrebbe offrire una carta con dei crediti per giocare e mentre vi avvicinate al vostro coin-op preferito questi potrebbe ricevere il segnale dalla carta e leggere il vostro "hi-score" e consentirvi di giocare dall'ultimo livello a cui siete arrivati.

La Canon Ion. Non più grande di un libro, contiene fino a 50 immagini su un dischetto di 5 cm.

Di grande interesse era anche la stazione di lavoro Canon S2000, un PC compatibile, fax, telefono e segreteria telefonica tutto in uno, delle dimensioni di un "normale" PC. Considerando che un qualunque impiegato passa tra 1 e 2 ore al giorno per recarsi al lavoro (circa 10 settimane all'anno), una stazione di lavoro integrata di questo tipo farebbe aumentare notevolmente la produttività e l'efficienza di un lavoratore.

Vediamo chi indovina quale programma teneva banco nello stand della la Mirrorsoft.

Ecco il "salotto del futuro" stipato di curiosi e di curiosità

Allo stand dell'Amstrad c'erano tutte le novità già presentate a Parigi alla stampa europea.

Al CES c'erano anche le case di software italiane. Nella foto lo stand della Genias (in combinazione con la Linel) con un videowall che "sparava" ad libitum i demo dei nuovi giochi, quali *Over the Net* e *Dragon's Kingdom*.

Francesco Carlà nello stand della Simulmondo. La casa bolognese ha siglato contratti di distribuzione in UK per i suoi nuovi giochi, quali *Formula 1 3D* e *I Play 3D Soccer*.

CD INTERATTIVI - ANCORA UN SOGNO?

Con il lancio del CD-I della Philips ancora di là da venire - al momento l'uscita è prevista per il 1992 - la Commodore sembra avere la strada aperta per il lancio del CDTV, sempre che si decida sulla data d'uscita.

Inizialmente la Commodore inglese aveva annunciato una presentazione al pubblico proprio al CES, successivamente corretta in presentazione per i soli giornalisti, ma non è avvenuto niente di tutto ciò. Un bel CDTV tirato a lucido, con tanto di lucine accese e orologio funzionante, faceva sì la sua bella figura dentro una bacheca nel gigantesco stand della Commodore, ma l'unica cosa che abbiamo potuto vedere è stata una presentazione video e nulla più.

Lo stessa cosa è avvenuta allo SMAU. Sembrava che la sua presentazione in Italia sarebbe avvenuta al salone milanese, ma l'unica traccia riconoscibile era la scritta CDTV sulle cartelle stampa.

Le ragioni di questi cambiamenti di programma sono state spiegate, dalla Commodore inglese e da quella italiana, con l'esigenza di attendere che siano disponibili un certo numero di programmi sufficiente a garantire un lancio più concertato del nuovo prodotto a livello mondiale. Dopotutto, come dargli torto: senza programmi il CDTV non servirebbe a niente e l'ultima cosa che la Commodore vorrebbe che succedesse è che la mancanza di software tarpi le ali al possibile successo del CDTV. Speriamo soltanto che non ci facciano attendere troppo a lungo!

Il CDTV della Commodore al sicuro da mani indiscrete dentro una bacheca di vetro.

VICECAMPIONI DEL MONDO

Fabio "Man of The Show" Rossi si prepara a gareggiare con la supervisione di Maurizio Miccoli (di spalle) e Simone Crosignani.

La cronaca del primo Campionato Internazionale di Videogiochi.

Nella ridente (si fa per dire...) Londra si tiene ogni settembre la *Fiera Europea del Divertimento Elettronico*, una incredibile esposizione che rappresenta il sogno di ogni appassionato di videogiochi. Fra stand affollatissimi e straripanti di novità, le software house presentano i giochi per il vicino Natale sfruttando ogni mezzo possibile per richiamare l'attenzione del pubblico.

Quest'anno il premio per lo spettacolo migliore andrebbe senza dubbio assegnato alla US Gold, che oltre ad avere allestito un palco dotato di un colossale *videowall* sul quale si sono esibiti fior di artisti (basti ricordare gli Iron Maiden!) (pessimi gusti, ndr) ha persino ospitato il primo Campionato Internazionale di Videogiochi. Il torneo, cui erano state invitate squadre provenienti da Germania, Spagna, Inghilterra, Francia, Italia, America e Giappone, si è tenuto il 15 settembre, davanti a un vasto pubblico di appassionati, trattenuto a stento dai cordoni che circondavano l'area riservata ai giocatori.

Le regole erano semplici: ogni squadra avrebbe portato con sé un gioco per Amiga, ST, Nintendo, Megadrive o Sega Master System che sarebbe stato giocato da ogni atleta presente (quattro per squadra) per un tempo massimo di tre minuti. Finite le partite i due punteggi migliori di ogni squadra sarebbero stati riportati su un apposito tabellone e convertiti in punti-percentuale. Alla fine del torneo, la squadra con più punti-percentuale sarebbe stata nominata Campione del Mondo.

La squadra italiana, sponsorizzata dalla Leader Distribuzione di Casciago (VA), era composta da quattro fra i più grandi conoscitori di videogiochi della penisola, provenienti dalle redazioni di K, The Games Machine e Zzap!: Maurizio "IUR" Miccoli, Fabio Rossi, Marco Auletta e Simone Crosignani. L'esperienza accumulata durante anni di... ehm... "duro lavoro" è subito venuta fuori: già dopo pochi minuti, era evidente che le uniche squadre realmente competitive erano la nostra, quella inglese e quella americana.

Lo spazio a disposizione ci impedisce di raccontare i molti avvenimenti che hanno movimentato il torneo, durante il quale abbiamo dovuto lottare con macchine fuori standard, accettare cambiamenti di gioco decisi all'ultimo minuto, modifiche nel regolamento e altri simili inconvenienti. Basti sapere che, nonostante tutto, l'Italia è riuscita a piazzarsi seconda dietro l'incredibile squadra inglese, mentre il terzo posto è andato all'America. Un'altra piccola vittoria è stata ottenuta poi dal nostro Fabio Rossi, nominato "Man of the Show" grazie alle sue prodezze su video e non.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ARRIVANO!!!

http://speccy.altervista.org/

NOVITÀ DALLE FIERE

SIM

ARRIVA IL MEGA DRIVE

È ufficiale: la prima console a 16-bit del mondo sarà in vendita in tutta Italia da novembre.

Anche se il Megadrive è disponibile in Italia da qualche mese (vedi K17) tramite importatori paralleli, il lancio ufficiale è avvenuto a settembre al SIM di Milano.

La notizia merita spazio perché la decisione della Giochi Preziosi, il distributore italiano dei prodotti Sega, significa che finalmente gli appassionati di console italiani potranno, primo, acquistare la console con la sicurezza di avere tutto il supporto e l'assistenza necessaria, secondo, poter contare su un flusso continuo di nuovi giochi, senza i quali qualunque console non è altro che un bella scatola vuota.

La prima ondata di Mega Drive sarà venduta a partire da novembre. Fino al 31 dicembre sarà disponibile nei soli negozi Giocheria al prezzo di L. 399.000, per poi essere distribuito in tutti i migliori negozi di giocattoli a partire dai primi mesi del '91. Insieme al Mega Drive (nella confezione è incluso *Altered Beast*), sranno disponibili 24 titoli, tra i quali *Forgotten Worlds*, *Super Hang-On* e *World Cup Italia '90*. Il prezzo delle cartucce varierà a seconda del tipo: si va da un minimo di 69.000 a un massimo di 99.000.

La Giochi Preziosi è fiduciosa che anche in Italia si ripeterà il successo già riscontrato negli USA e nel resto d'Europa e conta molto sul fatto che nella sua fascia di mercato - quella delle console a 16-bit - il Mega Drive non ha nessun concorrente (e non lo avrà per un bel po'). Ciò nonostante, la prima ondata di Mega Drive è solo un "assaggio": si tratta di qualche migliaia di macchine per testare il mercato. L'anno del Mega Drive sarà il '91 e ancor di più il '92 che, secondo il Dott. Dario Berté, direttore marketing della Giochi Preziosi, sarà l'anno del boom delle console a 16-bit.

Nel frattempo, la Giochi Preziosi continuerà a sostenere il Master System, per il quale sono in arrivo una serie di nuovi titoli, come *Speedball*, *Leaderboard*, *Xenon II* e *Impssible Mission*. Secondo Berté, l'uscita del Mega Drive non intaccherà le vendite del Master System. "Crediamo che esistano due segmenti di mercato", afferma. "Il Master System sarà il primo approccio ai videogiochi per i ragazzi al di sotto dei 14 anni, per quelli dai 14 anni in su invece punteremo sul Megadrive". La Sega ha pensato però anche a coloro che hanno un Master System e vogliano passare al Mega Drive: grazie al Master System Converter (costo L. 85.000), un convertitore che consente di far girare i giochi a 8-bit sul Mega Drive, potranno passare al sistema maggiore senza per questo buttare via i propri giochi preferiti a 8-bit.

IL SOFTWARE

Per quanto riguarda il software, oltre ai giochi provenienti dal Giappone, la Giochi Preziosi può approfittare del sostegno che la Virgin/Mastertronic sta dando alle case di software inglesi, che stanno lavorando a conversioni per le due console Sega dei loro migliori giochi per computer, quali *Populous* e *Gauntlet*. La Giochi Preziosi importerà *Indiana Jones* e altri giochi prodotti dalla US Gold per il Sega Master System e prenderà in considerazione qualunque nuovo titolo si renderà disponibile dalle case inglesi. Lo stesso discorso vale anche per eventuali periferiche - nei piani della Sega ci sono un lettore CD-Rom e un modem: non appena saranno disponibili verranno presi in considerazione.

Le cose, come potete vedere, stanno scaldandosi anche in Italia e il prossimo anno, viste le novità in arrivo, è destinato a diventare uno dei più memorabili per gli appassionati di videogiochi dai tempi dell'uscita dell'Amiga.

Altered Beast **o trovate nella confezione con la console**

Due classici: *Super Hang On e...*

...Ghouls 'n' Ghost

GENESIS O MEGA DRIVE?

Come l'Ispettore Rock (chi?, NdR), anche la Sega ha commesso un errore. Ha chiamato la sua console a 16-bit con due nomi diversi: Genesis negli Stati Uniti e Mega Drive nel resto del mondo.

Una mossa apparentemente strana, direbbe qualunque esperto di marketing. Infatti, c'è un po' di confusione in giro, come si deduce da alcune richieste di chiarimento giunte in redazione e dal fatto che anche la Giochi Preziosi ha ricevuto lettere a questo proposito.

§ In realtà sono la stessa macchina e hanno gli stessi giochi. Il fatto è che il nome Mega Drive era già registrato negli USA da un'altra ditta e la Sega ha dovuto cambiare nome e "battezzarlo" un po' pomposamente Genesis. Tutto qui!

LA CONSOLE

Il Mega Drive ha una configurazione a due processori: un 68000, il processore a 16-bit di computer come il Mac, l'Amiga e l'ST, è accoppiato a.uno Z80 a 8-bit. A questi va aggiunto un chip a 16-bit sviluppato dalla Sega e dedicato esclusivamente a compiti di gestione dell'animazione e della grafica.

Dal punto di vista dell'audio, l'uso di chip LSI (a integrazione a larga scala) per il sonoro e dello Z-80 offrono la possibilità di riprodurre voci digitalizzate e musica in stereofonia. Il Mega Drive dispone di tre sorgenti sonore ed è in grado di generare fino a dieci suoni diversi contemporaneamente.

Mega Drive - L.399.000 al pubblico (incluso un joystick e il gioco *Altered Beast*). Per informazioni: Giochi Preziosi, tel 02-96460221

SIM

VIDEOGIOCO DA ASPORTO

La Mattel presenta il Gameboy, il videogioco portatile che ha fatto impazzire gli americani. Oltre a *Tetris*, incluso nella confezione, la libreria di giochi comprende altri sei titoli, tra cui lo stupendo *Qix* e il difficile *Tennis*.

Nintendo Gameboy - schermo LCD monocromatico, ma tanta giocabilità.

Dopo oltre un milione di unità vendute negli Stati Uniti, il Gameboy approda finalmente anche in Italia grazie alla Mattel, distributore ufficiale dei videogiochi Nintendo.

Presentato al SIM (intoccabile sotto una bacheca di vetro), il portatile della Nintendo è in vendita da questo mese nei principali negozi di giocattoli. Con un prezzo di 149.000 lire al pubblico, il Gameboy sarà sicuramente uno dei regali più richiesti (e, soprattutto abbordabili) del prossimo Natale.

Dotato di uno schermo monocromatico a cristalli liquidi da 3", il Gameboy potrebbe sembrare a prima vista una macchina tecnicamente limitata, visto che i suoi diretti concorrenti presenti e futuri sono tutti a colori. In realtà, come sa qualunque giocatore che si rispetti, quello che conta in un videogioco è la giocabilità e in questo campo il Gameboy non è secondo a nessuno.

Il gioco in dotazione, tanto per cominciare, è *Tetris* e questo già la dice lunga sulla giocabilità del portatile Nintendo. Oltre a *Tetris*, sei altri giochi fanno parte della "libreria" iniziale di titoli per il Gameboy, il cui prezzo sarà di 50.000 lire ciascuno: *Solar Striker, Golf, Super Mario Land, Tennis, Qix* e *Alleway*. Come inizio, in attesa che la Mattel distribuisca le decine di giochi già disponibili negli USA per il Gameboy, non è niente male.

La caratteristica più importante del Gameboy è comunque la sua autonomia (che la Mattel afferma essere di 30 ore consecutive se si usano pile alcaline), superiore a qualunque altro sistema portatile in circolazione. Questa caratteristica non è così trascurabile come può sembrare a prima vista: infatti, col costo attuale delle pile, un possessore di una console portatile rischia di andare in bolletta soltanto per alimentarla. Il bello di questi portatili è che si possono giocare ovunque - in treno, in auto, facendo la coda allo sportello postale - ma se questa libertà viene a costare un capitale in batterie tanto vale...

Dal punto di vista audio, il Gameboy ha un'uscita stereo e una presa per cuffie per ascoltare la musica e gli effetti sonori al massimo volume senza disturbare nessuno (tranne le proprie orecchie).

Diversi giochi per il Gameboy dispongono inoltre dell'opzione "Video-link" che consente di collegare due console tramite cavo e giocare un testa a testa con un amico. Nel caso di *Tetris*, ad esempio, questa opzione offre un ulteriore elemento di giocabilità che rende ancora più divertente e appassionante il gioco.

Dal punto di vista tecnico il Gameboy non è niente di speciale: un processore a 8-bit e 64K di memoria sono tutto quello che può offrire. Speciali sono invece le sue dimensioni fisiche - 15cm x 21cm X2 ,5cm per302 grammi di peso - che lo rendono veramente portatile se non addirittura "tascabile".

La confezione del Gameboy include le cuffie stereo, il cavo "Video-link" e le batterie, cosicché appena ve ne uscite dal negozio dove l'avete acquistato potrete subito mettervi a giocare.

Per Informazioni: Mattel Toys S.r.l. 28040 Oleggio Castello (NO)

SMAU

LA COMMODORE SI FA PRENDERE DALLA CONSOLEMANIA

Lanciata al SIM la nuova console Commodore, denominata C64 Games System. Destinata ai più giovani, si affiancherà al tradizionale C64.

La Commodore ha finalmente presentato la sua risposta alla sfida rappresentata dalle console Nintendo, Sega, Atari e Amstrad..

Si chiama Commodore 64 Games System (C64GS) e sarà in vendita al prezzo suggerito di L. 180.000 (iva esclusa). Nella confezione sono inclusi un joystick e una cartuccia con quattro giochi: *Klax, Fiendish Freddy, Flimbo's Quest* e *International Soccer*, prelevato a forza dagli archivi della Commodore.

La console, che la Commodore definisce "un personal molto sofisticato" (?), sarà distribuita a fianco del C64 e sarà destinata ad "avvicinare i ragazzi all'informatica attraverso il gioco e la fantasia".

Diverse case di software stanno già sviluppando altri giochi e, secondo voci provenienti d'oltre Manica, entro Natale potrebbero essere disponibili circa un centinaio di titoli.

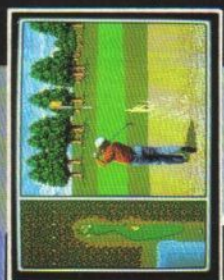
In effetti il potenziale del software su cartucce è enorme poiché, se disegnati propriamente, i giochi dovrebbero essere compatibili con il vecchio 64 tramite la porta cartucce. Se le case di software si butteranno a produrre giochi su cartuccia invece che su disco/cassetta scompariranno gran parte dei problemi di caricamento che i possessori di C64 conoscono fin troppo bene.

La nuova console C64GS è destinata ai nuovi utenti: dopotutto chi tra i vecchi utenti comprerà un gioco per 69.000 quando può averlo su cassetta/disco per meno della metà?

La Commodore lascierà, come è già avvenuto per il 64 e l'Amiga, piena libertà agli sviluppatori di sofware anche se sembra che chiederà una piccola royalty per ogni copia venduta.

Per Informazioni: Commodore Italia , Viale Fulvio Testi 280 - 20126 Milano

1013 Moonwalker

1112 Strider

1203 Arnold Palmer Tournament Golf

SEGA
MEGA DRIVE

SFIDA AL FUTURO

1201 Super Real Basketball

Solo SEGA, il leader dei Videogiochi Arcade, poteva creare un nuovo sistema che rappresentasse davvero la generazione degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed avvincenti, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei Video Arcade a casa tua.

CONVERTOR POWER BASE
Aggiungendo al tuo sistema SEGA 16 bit il CONVERTOR l'OWER BASE avrai la possibilità di utilizzare più di 80 cartucce del sistema SEGA 8 bit.

16-BIT

IN ANTEPRIMA
SOLO NEI NEGOZI GIOCHERIA

Il sistema SEGA MEGA DRIVE 16 bit include nella confezione il control pad e la cassetta Arcade - ALTERED BEAST. Per aggiungere più emozioni al tuo sistema MEGA DRIVE puoi inserire le cuffie stereo e puoi trovare separatamente alcuni accessori che ti permetteranno di aumentare l'abilità nei videogiochi.

SEGA

16-BIT

l'AGENZIA

http://speccy.altervista.org/

Versione Spectrum: ci dirigiamo verso l'ultimo piano di uno dei magazzini.

Visuale aerea della strada. Si accede alle sequenze sotterranee tramite i tombini.

Turtlemania

...arrivano le Tartarughe!

Tutti ormai conoscono la leggenda di quelle quattro tartarughine che finirono nelle fogne di New York, mutarono (per via di una sostanza chiamata Mutogen) in qualcosa di un tantino diverso dal tipico anfibio domestico e vennero addestrate per diventare dei guerrieri ninja da un ratto gigante di nome Splinter.

Sia che siate ossessionati dal denaro (vedi box), dalla violenza (le autorità inglesi si sono impuntate per chiamare i piccoli ninja "heroes" (eroi)), dal salutismo (le tartarughe sono un pessimo esempio, dato che si nutrono quasi esclusivamente di pizza) o dall'arte rinascimentale (Splinter li battezzò come i suoi pittori rinascimentali preferiti), vi scoprirete irresistibilmente attratti (o schifati) dalle Turtles, la cui caratteristica principale sembra essere quella di avere conquistato i cuori di ogni persona sotto i 16 anni. Eastman e Laird, la coppia americana responsabile per aver scatenato la turtlemania nel mondo, non avrebbero mai immaginato il successo ottenuto grazie a questi personaggi poco probabili.

Un misto di piattaforme e scale in un magazzino - alcune tartarughe sono migliori di altre nel combattere fra un livello e l'altro.

MA SONO DAPPERTUTTO!

Provate a guardare a pag. 14 di K 9: avete trovato il lungo elenco di prodotti ispirati a *Super Mario Bros.*? Quando l'abbiamo compilata pensavamo che si trattasse di un record, ma da qualche tempo ci siamo dovuti ricredere.

Durante la nostra recente visita all'ECES londinese abbiamo potuto constatare come la turtlemania abbia già raggiunto l'Europa: le Turtles erano proprio dappertutto! Nei fast food vengono regalate tartarughe insieme agli hamburgers, non c'è negozio che non abbia in vetrina magliette delle Turtles, e chi non poteva usare il nome "Turtles" si rifaceva con pubblicità tipo "Meglio delle Turtles". "Più veloce di una tartaruga", ecc.

"Mondo Pizza!"
Leonardo

Le tartarughe si scatenano sull'Amiga, dove una bella presentazione da 16-bit migliora lo scenario di base.

Nelle mani sudate degli esperti di mercato, e forse incoraggiati dal notevole successo riscosso dai fratelli Mario della Nintendo, Raffaello, Michelangelo, Donatello e Leonardo (oltre a una quantità di altri personaggi della serie) sono stati lo spunto per un'operazione di merchandising di grandi proporzione, dai cereali ai videogiochi. Questa tendenza potrà anche finire un giorno, ma non prima di aver fatto la fortuna di una gran numero di persone.

IL GIOCO

Affidato alla Mirrorsoft, pubblicato dalla Imageworks e programmato dalla Probe Software, *Teenage Mutant Ninja Hero* (dimentichiamoci di quell'indesiderabile "ninja") *Turtles* uscirà in Novembre, poco prima del film.

Anche se i particolari del gioco sono tenuti gelosamente segreti, alla Mirrorsoft intendono migliorare l'avventura dinamica originale della Konami (vedi la recensione su K 19) apparsa su Nintendo e poi convertita negli Stati Uniti nelle versioni Amiga, Pc e C64. Ad ogni modo, sembra proprio che ci saranno alcune somiglianze ("Coincidenze", le chiamano alla Probe) fra la versione originale e quella della Mirrorsoft. Il che non è necessariamente un male, dato che, nei limiti di un gioco su licenza, quello possedeva una buona dose di giocabilità, con semplici elementi da GdR che permettevano di passare il comando da una tartaruga all'altra in diverse situazioni.

Ogni tartaruga mostra una particolare abilità specifica - maneggiare spade, lanciare shuriken, impugnare lance o usare i nunchaku - che sono indispensabili per affrontare i numerosissimi avversari che si incontrano durante la ricerca della bellissima April attraverso i vari livelli a piattaforma del gioco.

Per ora, sia le versioni a 8-bit che quelle a 16-bit, sembrano molto belle. Le versioni a 8-bit, in particolare, hanno una grafica eccellente. La Imageworks ora prova ad aggiungere un altro gioco di prestigio al suo catalogo dopo successi come *Xenon 2* e *Bombuzal*.

Naturalmente resta da vedere la giocabilità del prodotto finito, ma da quel che si dice in giro, *TMHT* sembra essere il candidato ai primi posti delle vendite natalizie.

Mi prenderò una pizza al cioccolato e peperoni e una al gelato e acciughe

Michelangelo

UN SACCO DI SOLDI

Anche se non è ancora uscito in Italia, il film delle Turtles ha raggiunto il primo posto della classifica dei film più visti stilata dalla rivista Variety. L'incasso ottenuto finora è di oltre 130 milioni di dollari. In pratica negli Usa le ninja hanno fatto entrare nei botteghini quasi un milione di dollari al giorno!

TARTARUGHE IN ITALIA

In Italia la turtlemania sembra non aver ancora attecchito come nel resto del mondo, ma secondo noi è solo questione di tempo.

Il film delle Turtles uscirà per Natale, mentre i cartoni animati sono trasmessi da Italia Uno alla mattina durante il programma Ciao Ciao mattina.

FUMETTO PER ADULTI

Prima di diventare un fenomeno di massa, le *Teenage Mutant Ninja Turtles* erano i personaggi di un fumetto prodotto da una piccola casa editrice statunitense. Nelle loro prime comparse, le Turtles erano piuttosto diverse da adesso: più tozze, più grasse erano anche protagoniste di storie più impegnate e concepite inizialmente come pesanti satire sociali e politiche e quindi dirette a un pubblico più adulto. Le storie erano anche molto più violente, con sangue e mutilazioni in abbondanza, condite da dialoghi "non proprio raffinatissimi".

Da quando è cominciato il grande successo di questi personaggi, gli autori hanno modificato alcuni aspetti per aumentare il pubblico delle Turtles. Le prime storie sono state interamente riscritte e ridisegnate, quindi raccolte in una serie speciale a colori di quattro volumi rilegati dove il sangue appare meno e le tartarughe parlano un tipico slang californiano.

Gli appassionati di fumetti possono trovare nelle storie stampate delle Turtles un gran numero di "citazioni", a partire dalla genesi dei personaggi, vittime involontarie dello stesso incidente che diede a Devil (il supereroe della Marvel) i suoi poteri privandolo della vista. Altri personaggi che compaiono di tanto in tanto nelle storie degli anfibi mutanti sono il formichiere Cerebus (un cattivissimo eroe fantasy), il barbaro pasticcione Groo e il coniglio *ronin* Usagi Yojimbo, protagnista di un videogioco di qualche anno fa. Numerose altre citazioni sono tratte dal cinema, con in testa la serie dell'Ispettore Callaghan e Guerre Stellari.

Ormai snaturate anche se simpatiche, le Ninja Turtles hanno da poco degli adeguati successori in *Adolescent Radioactive Black Belt Hamsters* di Don Chin e Parsonavich, feroce parodia che riprende lo stile originale delle Turtles.

Un'ultima cosa: fra i numerosi prodotti ispirati alle *TNMT* vale la pena di ricordare l'omonimo gioco di ruolo, prodotto dalla casa americana Palladium e disponibile con le sue numerose espansioni anche nei negozi specializzati italiani.

http://speccy.altervista.org/

RANX

La UBI SOFT porta sui vostri monitor il personaggio più immorale dei fumetti

Quanti di voi conoscono RanXerox? Questo androide dalla forza straordinaria, difensore dei deboli e cattivo con tutti gli altri, è nato agli inizi degli anni ottanta dalla penna "noir" di Stefano Tamburini. Disegnato da colui che Frank Zappa ha definito "il Michelangelo dei fumetti", Tanino Liberatore, RanXerox apparve per la prima volta su Cannibale, una rivista underground italiana. Il suo universo era ispirato al punk e al "No Future", a J.G. Ballard e Philip K. Dick, alla moda della strada e alla violenza di Mad Max.

RanXerox ha riscosso un enorme successo in Francia grazie alla pubblicazione sulla rivista di fumetti *Echo des Savanes* e l'Ubi Soft se ne è accaparrata i diritti, tirandone fuori un gioco che ricrea in tutto e per tutto l'atmosfera del fumetto, illegalità diffusa compresa.

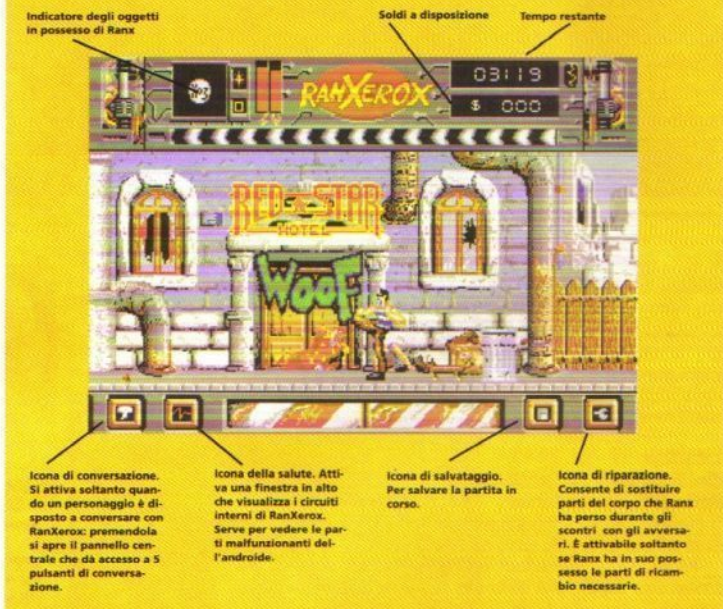
Questa è la trama. Il degenerato universo di Ranx è in crisi: la psicopeste, una malattia proveniente dallo spazio, sta decimando la popolazione del pianeta. Il papa è vittima di una prostituta kamikaze, mentre il presidente degli Stati Uniti è in una posizione ancora peggiore... Il padre di Lubna (la fidanzata di Ranx), un famoso industriale italiano di Roma, possiede un vaccino rarissimo che può curare le persone infette da questo strana malattia, detta morbo fucsia, che provoca sofferenze atroci accompagnate da macchie violacee (dalle quali prende il nome).

RanXerox deve consegnare il vaccino a New York, evitando i terribili yakuza, e poi ritornare a Roma per ritrovare la persona che fa battere il suo cuore matto, Lubna.

Ranx è un misto di picchiaduro e avventura dinamica, a scorrimento orizzontale e controllabile interamente da joystick. La grafica è molto ben curata e rende perfettamente il personaggio di RanXerox e il mondo post-industriale creato con maestria da Liberatore nei fumetti. C'è molta attenzione ai dettagli e qualche tocco di classe: ad esempio, ogni volta che Ranx prende qualcuno a calci e pugni (o viceversa) sullo schermo appaiono le tipiche parole onomatopeiche dei fumetti come *Thud, Boom, Crack*.

Ma non è solo grazie alla grafica che i programmatori sono riusciti a ricreare il mondo di RanXerox. È evidente che gli autori hanno letto molto bene il fumetto: per risolvere il gioco bisogna calarsi nel personaggio e comportarsi come avrebbe fatto il vero RanXerox: bisogna essere cattivi, fare i prepotenti, menare chiunque e comunque e non esitare ad usare metodi illegali. Insomma, per vincere bisogna essere assolutamente immorali... esattamente quello che avrebbe fatto RanXerox.

Come si può intuire, *Ranx* non è certo un gioco per educande. Non vi consigliamo di usare *Ranx* per magnificare i pregi dei giochi per computer, ma da quello che abbiamo potuto intuire dal demo è assurdo e divertente e questo ci basta.

LO SCHERMO

Quando si preme l'icona della salute, il pannello in alto si apre e appare la sagoma schematizzata di RanXerox dove si può controllare lo stato dei circuiti interni dell'androide.

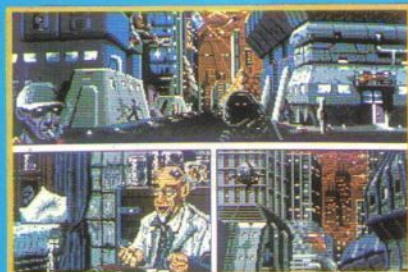
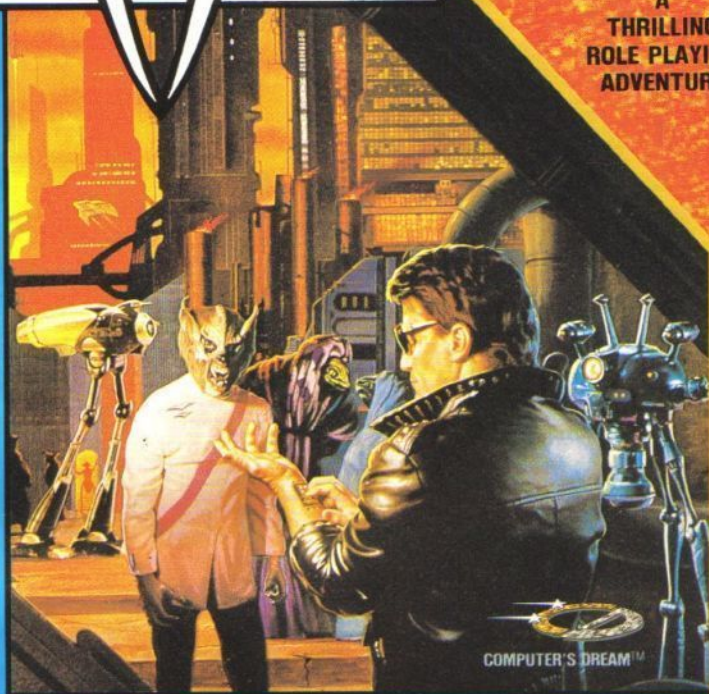
http://speccy.altervista.org/

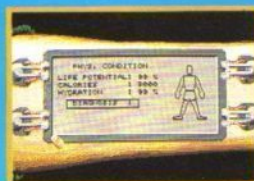
http://speccy.altervista.org/
OPINIONE Comunicazione Integrata
NUOVI CPC 464 PLUS - CPC 1628 PLUS - GX 4000
I PIÙ NUOVI DEL MONDO!
ALTRO CHE SEMPLICI VIDEOGIOCHI...
PLUS
464
HardDrivin'
A partire da
249.000
iva inclusa
Finalmente sono arrivati i fantastici megagames Amstrad! Veri computer da fare impallidire tutti gli altri videogiochi.
Adesso puoi scegliere fra la Superconsolle GX 4000 a cartucce ROM (249.000) o il CPC 464 PLUS a cas-
6128 PLUS a
Gioca su veri computer, lascia indietro gli altri; e le cassette Amstrad che hai già vanno sempre bene!
Tempo di regali, tempo di Amstrad!
Li trovi qui
presso tutti i rivenditori Amstrad.
Cercali su Amstrad Magazine in edicola, (oppure telefona a Pronto Amstrad. 02/26410511.)
Cognome
Nome
Età
Via
N.
Cap
Città
AMSTRAD
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

B.A.T.

A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE

TERRA, XXII° SECOLO.

Stai per imbarcarti in un'entusiasmante e pericolosa avventura. L'Ufficio dei Mediatori Astrali ti ha scelto in qualità di agente speciale.
La tua missione: scovare e distruggere Vrangor, il genio malvagio che minaccia il popolo del pianeta Selenia.

L'INTERAZIONE GIOCATORE ti dà la possibilità non solo di far parte delle vite di altri personaggi ma anche di essere immerso nella realtà di Terrapolis.

Scopri il DRAG, un autentico simulatore di volo tridimensionale.

IMPARA AD UTILIZZARE B.O.B., il computer programmabile installato sul tuo braccio.

ESPLORA PIU' DI 1100 AMBIENTI DIVERSI e incontra personaggi di 7 differenti razze.

CALATI NELL'ATMOSFERA FUTURISTICA supportata da grafiche ed effetti sonori superbi.

UBI SOFT
Entertainment Software

PROGRAMMA IN ITALIANO

http://speccy.altervista.org/

BATTLE COMMAND

La Realtime e la Ocean stanno lavorando ad una nuova versione di Battlezone per gli anni '90. Per niente intimoriti, siamo saliti sul carro armato e abbiamo provato per voi il loro nuovo gioco.

La Realtime Games Software non è nuova a *Battlezone*, il classico gioco da sala dell'Atari dove si dovevano distruggere i carri armati avversari rappresentati tridimensionalmente in un paesaggio vettoriale appena accennato. Infatti agli inizi degli anni '80 questa software house inglese di Leeds, aveva prodotto una versione di *Battlezone* per l'umile Spectrum, ora i creatori di *Carrier Command* stanno lavorando ad un gioco a poligoni solidi che potrebbe essere il degno successore anni '90 del vecchio ed intramontabile classico.

Ambientato in una realtà alternativa di un futuro non troppo lontano, *Battle Command* è un misto di arcade e strategia che vede il giocatore al comando di un singolo carro armato Mauler. Nel Mondo è in corso l'Ultra Conflitto, una guerra combattuta dalle due razze dominanti del pianeta. Gli attacchi su larga scala sono operazioni suicide, vista la grande capacità difensiva dei due schieramenti, così tutte le azioni offensive sono necessariamente costituite da veloci blitz dietro le linee nemiche, affidati a truppe speciali operanti in veicoli appositamente disegnati. Il Mauler è il più moderno di questi veicoli - una macchina d'assalto corazzata equipaggiata con le armi più sofisticate della scienza bellica - in grado di essere trasportato dentro e fuori del territorio nemico da un veloce elicottero.

L'elicottero d'assalto di *Battle Command* è una versione futuristica, composta da più di 150 poligoni, dell'americano AH-64 Apache.

In *Battle Command* l'azione di gioco è divisa in 16 missioni separate, ognuna con un obiettivo diverso delineato nelle istruzioni che precedono l'inizio di ogni battaglia. Le doti richieste per il completamento delle suddette missioni variano dalla semplice abilità manuale posseduta dagli appassionati degli arcade e degli spara-e-fuggi (per la missione di annientamento) alle abilità di natura più complessa (come nella caccia al satellite e nel sabotaggio del treno) dove il giocatore, oltre ad avere una mira veloce ed accurata, deve far uso di ragionamento e deduzione. Sebbene non vi sia un ordine preciso da seguire nel completamento delle missioni, alcune richiedono l'utilizzo di un certo equipaggiamento che non risulta disponibile se prima non si sono portate a termine certe missioni.

Il tempo di gioco risulta accelerato di 24 volte rispetto al tempo reale, così un'ora reale di gioco equivale ad un giorno che viene scandito da un credibile susseguirsi di periodi di luce e di buio. Le missioni possono avvenire a qualunque ora del giorno e della notte e può capitare di finire una missione all'alba e cominciare la seguente a mezzanotte.

Il Mauler è equipaggiato con dispositivi standard come radar e scanner.

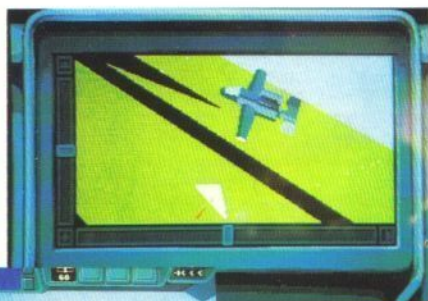
Dopo aver scelto la missione e aver letto le istruzioni non resta che equipaggiare il Mauler e partire. Un Helicarrier, un veloce elicottero con una grande capacità di carico, provvede a depositarci in prossimità dell'obiettivo e a raccoglierci in un punto prefissato. Per completare con successo la missione è necessario raggiungere l'obiettivo, eseguire gli ordini e raggiungere il luogo di incontro con l'Helicarrier alle coordinate mostrate nelle istruzioni. Dopo essere stati caricati viene mostrato un rapporto sulla missione in cui compare anche il punteggio ottenuto.

LE ARMI DEL MAULER

Il Mauler è disegnato principalmente per la flessibilità. In aggiunta al suo equipaggiamento standard è dotato di posizioni libere in grado di alloggiare parti di equipaggiamento secondario che permettono l'inserimento di dispositivi speciali - questi dispositivi sono automaticamente montati dalla squadra di manutenzione prima dell'inizio di una missione.Esiste inoltre, la possibilità di montare sul Mauler una vasta gamma di armi diverse.

Quattro moduli consentono al Mauler di trasportare qualunque quantitativo di armi limitato solo dalla capacità di carico del veicolo, in modo da poterlo configurare per qualsiasi tipo di missione, ma due moduli non possono mai essere attivi contemporaneamente così è necessario distribuire oculatamente le armi all'interno dei vari moduli. Inoltre, non tutte le armi sono disponibili in ogni missione e il loro peso e la loro conformazione pongono dei limiti all'arsenale trasportabile. Tutte le armi hanno un caricatore che fissa il numero di colpi. Il successo di ogni missione dipende anche

Un treno poligonale si ferma a un segnale ferroviario poligonale in un universo poligonale. La potenza dei poligoni in *Battle Command* è davvero innegabile!

"Battle Command è Battlezone per gente col cervello"
Realtime Games Software

E' molto difficile distruggere gli aerei avversari con i missili filoguidati - ma è possibile!

Battle Command ha molti tipi di carri armati compresi alcuni piccoli mostri armati di missili e laser.

da una corretta scelta delle armi oltre che da una perfetta padronanza di controllo del Mauler, le istruzioni impartite prima di ogni missione daranno delle indicazioni sulle armi da usare.

L'arma standard del Mauler, è il cannone polverizzatore da battaglia da 120mm. I suoi proiettili non sono soggetti alla gravità ma viaggiano molto lentamente così è necessario anticipare lo spostamento dell'avversario e mirare nel punto in cui si troverà il carro armato nemico all'arrivo del proiettile. Si possono portare 60 proiettili per il cannone polverizzatore.Il Mauler possiede tre tipi di missili: quelli a ricerca calorica, i teleguidati e quelli filoguidati. I missili a ricerca calorica possono essere lanciati solo contro bersagli che producono una gran quantità di radiazioni infrarosse quali aerei e veicoli, mentre quelli teleguidati e filoguidati possono essere utilizzati contro ogni tipo di bersaglio. Per contro, i missili a ricerca calorica hanno un sistema di acquisizione e di guida molto più semplice di quello montato sui missili teleguidati e, di conseguenza, sono più piccoli e leggeri, mentre i missili filoguidati sono manovrati sul bersaglio manualmente.

Il missile terra-terra Banshee si dirige verso il bersaglio più vicino in un cono direttamente davanti al Mauler, seguendolo fino a quando non lo colpisce o rimane senza carburante ed esplode. Il missile terra-aria Phoenix, è simile al Banshee ma possiede un sistema di acquisizione più complesso, e il giocatore ha un controllo limitato dell'elevazione e del movimento del lanciamissili. Se invece si usa il filoguidato Dragon, appare una vista da dietro il missile nel monitor ausiliario o nel visore principale della cabina del Mauler da cui si deve controllare il movimento del missile cercando di guidarlo sul bersaglio. I missili Dragon hanno un raggio limitato e possono volare solamente per due minuti.

Il mortaio K-40 spara un proiettile che segue una traiettoria parabolica in avanti e verso l'alto e permette di colpire bersagli nascosti dietro altri oggetti o incassati nel terreno (bunker e simili) - caratteristica molto utile in una delle missioni avanzate.

Il Mauler può anche lanciare una bomba a scoppio ritardato: la Sleeper. La bomba a tempo è dotata di un vasto raggio d'azione e provoca danni ingenti a qualsiasi cosa nelle vicinanze,. Viene usata per la distruzione di grandi installazioni. La bomba a grappolo K-90 invece è una bomba dotata di paracadute per l'attacco di aree più vaste.

Naturalmente il Mauler è dotato anche di un armamento difensivo. Le esche a raggi infrarossi Spectre sono utilizzate per confondere i missili a ricerca calorica mentre il Phantasm serve a sviare le armi telecomandate. Il sistema anti-corazzatura Skeet lancia un dischetto volante con

Un cacciabombardiere attende sulla pista. Questo velivolo del futuro sembra essere basato sugli aerei controcarro americani.

Beta Test

- Grafica tridimensionale veloce, dettagliata e attraente.
- Grande varietà di veicoli, aerei e oggetti.
- Buon assortimento di missioni.
- Può essere giocato come un gioco strategico ma anche come uno spara e fuggi.

- Il paesaggio risulta monotono, sarebbe stato meglio introdurre anche delle regioni desertiche e polari.
- Gli avversari sono troppo intelligenti e difficili da eliminare e si sente la necessità di più veicoli da macello.

Battle Command comprende tre tipi di piste, tre tipi di cespugli e nove tipi di alberi. Questa foto mostra una delle viste esterne.

Il nuovo games designer della Realtime è davvero un ottimo programma. Si possono creare interi universi e popolarli con oggetti intelligenti.

un'autonomia di 30 secondi dal retro del Mauler. Se, volando sul campo di battaglia, questo "frisbee" passa sopra un altro oggetto esplode, e spara un proiettile diretto verso il basso. Per consentire una difesa totale, il laser SLAM viene montato sul tetto del Mauler. Intercetta tutti i missili in avvicinamento e li abbatte ma, essendo alimentato chimicamente, possiede un numero limitato di colpi. Il caricatore infatti, contiene reagente sufficiente per circa 80 colpi, e il laser normalmente ne consuma diversi per abbattere un missile.

A CACCIA DI CARRI

Anche gli avversari però sono ben armati. Non sono dei bersagli fissi - questi simpaticoni pensano, si difendono e contrattaccano con abilità. Nessuno è un fa-

E' possibile ingrandire la visuale 2, 4 o addirittura 8 volte girando la manopola in fondo a sinistra sul cruscotto del Mauler.

Il manipolatore di oggetti del games designer della Realtime. Chi ha bisogno di quattro tipi di bidoni di carburante? Scopritelo in *Battle Command*.

http://speccy.altervista.org/

cile bersaglio in B.C..

Il nemico sfoggia un'impressionante varietà di veicoli terrestri e aerei. Il Weedy Tank è lento, stupido e facile da eliminare. Lo Shell Tank invece è armato e corazzato pesantemente e si comporta in maniera molto intelligente. I Radio Tank usano tattiche evasive e inseguono la preda per conto di altri carri: questi veicoli sono in grado di chiedere via radio un fuoco di sbarramento. Può infatti capitare, mentre ci si muove allegramente sul campo di battaglia, di essere circondati improvvisamente da uno sbarramento di missili che esplodono attorno al Mauler. Il veicolo di esplorazione è molto veloce e continua a girare attorno cercando di evitarvi mentre i camion si limitano a seguire le strade e in una missione dovrete proteggere proprio un convoglio di automezzi. Gli elicotteri si nascondono dietro le colline, spuntano improvvisamente allo scoperto, fanno fuoco e poi si ritirano nuovamente oppure volano attorno al Mauler a mezz'aria inseguendolo fino a che l'hanno distrutto. Ma i veicoli in B.C. non sono certo finiti qui: Laser Tank, trasporti truppe, lanciamissili mobili, aerei da ricognizione, elicotteri da esplorazione e caccia bombardieri sono alcune delle altre sorprese che incontrerete durante il gioco.

Battle Command **incorpora una grande varietà di veicoli e aerei. Questo cacciabombardiere è uno dei migliori esempi.**

LEGO COMPUTERIZZATI

L'universo di *Battle Command* è rappresentato con una grafica tridimensionale solida. Il paesaggio è popolato da colline, alberi e costruzioni e arricchito da fiumi, strade, linee ferroviarie e pali della luce. C'è una moltitudine di oggetti da vedere e distruggere, compresi bidoni di carburante, segnali ferroviari, cabine di controllo, torri, locomotive con carrozze, piloni radio, capanne, baracche, piste di atterraggio, ponti sospesi ed altri ancora! Questo mondo digitale incorpora anche nove tipi differenti di alberi e colline e tre tipi di cespugli.

La Realtime sta usando un sofisticato programma per creare le missioni di *Battle Command.* Con l'ausilio di questo prodotto si può scegliere un qualsiasi oggetto e lo si può piazzare in qualunque punto della mappa. Ogni nemico individuale possiede una serie di tattiche proprie. I mezzi difensivi controllano l'area a loro assegnata e attaccano solamente se si entra nel loro territorio mentre i nemici con tattica di attacco pattugliano la loro area cercando direspingere gli estranei. Se un nemico è stato definito dotato di radio può comunicare con altri nemici e chiedere aiuto. Le possibilità di questo sistema sono ampie; è possibile definire una roccia aggressiva in grado di comunicare via radio con i respingenti della ferrovia!

PRONTI A PARTIRE

In *Battle Command* è necessario usare un po' di strategia . B.C. sarà inizialmente disponibile per Amiga, ST e PC verso la fine dell'anno ma sono previste anche delle versioni per 8 bit che comprendono tra l'altro un'incredibile versione su Spectrum. La musica verrà composta da John Dunn della Ocean, e la Realtime spera che la versione Amiga conterrà degli effetti sonori campionati. Per quanto riguarda il PC tutte le schede grafiche e sonore saranno supportate. Sembra che in futuro verranno prodotti dei dischi aggiuntivi contenenti nuove missioni, veicoli, e aerei. "Sarò davvero deluso se *Battle Command* non garantirà almeno 100 ore di divertimento ai giocatori" dice Ian Oliver della Realtime Games Software. Non lasciatevi sfuggire la recensione completa di *Battle Command* nei prossimi numeri di K.

MISSILI F&F

Il Longbow è un sistema di controllo di fuoco integrato radar / missile sviluppato da una joint venture tra la Martin Marietta e la Westinghouse per il direttorato della tecnologia applicata all'aviazione dell'esercito americano (AATD) sotto la responsabilità del comando sistemi dell'aviazione dell'esercito (AVSCOM) e del comando missilistico dell'esercito (MICOM). Consiste in un sistema radar che controlla il fuoco, montato sull'albero del rotore principale, e in un missile Hellfire di tipo "fire and forget" (lancia e dimentica, missili a ricerca automatica del bersaglio), il Longbow è disegnato per consentire l'impiego in tutte le condizioni atmosferiche e la capacità di acquisizione anticarro a lungo raggio agli elicotteri dell'esercito americano. L'esercito intende equipaggiare 227 AH-64 Apache ed un terzo dei suoi elicotteri LH con questo veloce ed accurato sistema. Il Longbow è disegnato per mantenere la sua efficacia in condizioni meteorologiche avverse e in presenza di oscuranti, questo aumenta significativamente l'efficacia nel combattimento e le probabilità di sopravvivenza dell'elicottero. La consegna del sistema Mariet-ta/Westinghouse è prevista per il 1996. La Martin Marietta fornisce già il visore di acquisizione e designazione del bersaglio e il sistema di visione notturna del pilota (TADS / PNVS) montati sul muso dell'Apache.

Un Apache equipaggiato con un Longbow emerge da dietro una montagna in Arizona.

MACH 3

Il sistema mobile di difesa aerea ADATS è un sistema missilistico con due finalità disegnato per proteggere le forze in prima linea dagli attacchi aerei. Il sistema è stato scelto dall'esercito americano per servire come componente centrale del sistema multi-arma di difesa aerea in area avanzata (FAAD). L'ADATS trasporta otto missili con guida al laser che viaggiano a più di tre volte la velocità del suono. L'acquisizione e il tracciamento del bersaglio sono garantiti da un radar di ricerca volumetrico e dal modulo elettro-ottico costituito da un sistema di acquisizione e tracciamento passivo del bersaglio, da un sistema di guida al laser e da un rilevatore laser di distanza. Il radar può seguire fino a 10 bersagli prioritari simultaneamente. Il tracciamento passivo a lunga distanza è eseguito da un sensore TV durante il giorno e in condizioni di buona visibilità, e da un radar all'infrarosso di notte o in condizioni atmosferiche avverse. La versione americana è montata su un veicolo da combattimento M3A2 Bradley. Il sistema è altamente resistente alle contromisure e l'acquisizione ed il tracciamento passivi non possono essere scoperti dagli aerei nemici. Il missile con guida al laser interroga periodicamente il modulo elettro-ottico per ricevere informazioni di guida e questo lo rende virtualmente impossibile da "confondere". L' ADATS è stato sviluppato dalla Martin Marietta sotto contratto della Oerlikon Buehrle in Svizzera.

L'ADATS trasporta otto missili con guida laser che viaggiano a più di tre volte la velocità del suono.

http://speccy.altervista.org/

L'editor di mondi è una delle utility di sviluppo più potenti della DID. "Possiamo costruire un mondo in 30 minuti," dice Martin Kenwright. "L'editor di mondi accetta tutte le sagome in 3D, dalle piste di decollo ai cannoni laser. Ci permette di creare ambienti di gioco completi visti da una qualsiasi angolazione. Possiamo ottenere immensi scenari con veicoli come carri armati e astronavi ciascuno dei quali si comporta nella maniera giusta. Creare un mondo in 3D è diventato ormai semplicissimo". Insieme, questi quattro editor ammontano a 10Mb di codice sorgente. Questa immagine mostra i caccia e i palazzi di *Epic* colorati con la palette di *Retaliator*. Notate le enormi dimensioni del paraboloide del radar. La DID sta progettando giganteschi complessi e astronavi da usare in *Epic*. Tutti questi oggetti saranno in scala al momento di giocare! Il cannone a ioni fa parte della rete difensiva che proteggerà il sistema solare dei nemici.

VAI CON IL

La Digital Image Design, responsabile di *F-29 Retaliator*, sta lavorando a *Epic* e a *Retaliator 2*. Il nostro inviato Rik Haynes scrive da Runcorn...

"Abbiamo prodotto la simulazione di volo dell'anno... in un anno," dichiara Martin Kenwright della Digital Image Design - il gruppo di sviluppatori di software responsabile dell'acclamatissima simulazione di volo della Ocean *F-29 Retaliator*.

La DID di Runcorn è stata fondata nel marzo del 1989 ed è composta da otto persone: Martin Kenwright (Direttore e Progettista), Phil Allsopp (Direttore e Programmatore Amiga/ST), Russ Payne (Direttore e Programmatore Amiga/ST), Andy Torkington (Programmatore Amiga/ST), Paul Hollywood (Programmatore di 3D, Grafico), Rob Ball (Grafico), Jason Brooke (Programmatore PC) e Liddon Brooke (Grafico). Prima della DID questa gente aveva lavorato a *Falcon* e *Flight of the Intruder* per la Mirrorsoft.Il K-gioco *F-29 Retaliator* conquistò le fantasie sia dei fanatici delle simulazioni di volo che di quei giocatori che mai prima d'allora avrebbero preso in considerazione l'acquisto di un simile prodotto. Come potrà mai la DID superare sé stessa dopo un simile inizio?

Retaliator 2 dovrebbe essere più interattivo," dice Phil Allsopp. Il seguito vedrà protagonista il nuovo caccia navitrasportato F-22B, il caccia "invisibile" MiG Ferret, le cannoniere elitrasportate Apache AH-64 e Hind-D, l'A-10 Thunderbolt, il jet sovietico SU-27 e tutti gli aerei già visti nel primo gioco."

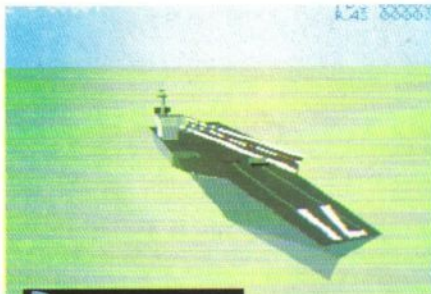
POTENZA POLIGONALE

Subito dopo aver terminato *F-29 Retaliator* la DID s'è messa a lavorare su alcune routine grafiche ed editor tridimensionali rivoluzionari. Il nuovo motore grafico ultraveloce forma il cuore di *Epic* e di *Retaliator 2* - con dischi poligonali, coni, sfere, vere ellissi, sagome standard (linee, triangoli, quadrati e rettangoli), migliaia di oggetti (sino a 256x13 movimenti, rotazioni e curve), 13 toni di grigio, una palette traslucida con un massimo di 64 colori tratti da 16 e una gamma di diverse densità per nuvole, campi di forza, ecc.

FUTURI DIGITALI

La DID sta guardando al domani. Sta già sviluppando tecnologie software praticamente perfette da usare nei sistemi basati su CD. "Ci vorrà più tempo per sviluppare i giochi su CD - circa 1-2 anni per progetto." Avremo più persone nel nostro team di sviluppo, con due grafici per ogni programmatore. L'intero progetto di un gioco su CD viene realizzato su storyboard proprio come un film a causa della massiccia struttura del programma. In effetti, i giochi su CD diventeranno film interattivi. Entro cinque anni ci saranno maggiori rapporti fra le società di produzione cinematografica, gli studios, i musicisti e gli sviluppatori di software. Si può già immaginare un gioco per computer basato su un film che usa scene originali tratte dal film o realizzate appositamente," profetizza Martin Kenwright.

"La pirateria diventerà praticamente inesistente, e il software interesserà una gamma più ampia di persone. Senza la necessità di usare una tastiera, ci proveranno persino le nonne! Sfortunatamente i programmatori e gli artisti si lasceranno prendere la mano da questa massa di memoria e dimenticheranno la giocabilità."

Siete interessati agli sviluppi delle tecnologie ludiche? La DID sta cercando programmatori di talento, artisti e musicisti. Il numero di fax di Martin Kenwright è (0044) 0928/579975.

◄ È una portaerei in mezzo a un campo o cosa? In *Retaliator 2* ci sono due portaerei americane: la Roosevelt e la JF Kennedy. Ci saranno anche i sottomarini russi di classe Delta e i sommergibili americani Ohio armati di missili Trident II.

▲ Originariamente *Epic* doveva essere *Goldrunner 3D* - ma la Microdeal decise di ritirarsi dall'industria dei giochi! La DID riacquistò il gioco, lo vendette alla Ocean e lo ribattezzò *Epic*.

◄ Con *Epic* la DID sta cercando di emulare un gioco da bar, in cui ogni partita duri circa 30 minuti.

▲ Un dettaglio dell'astronave di *Epic*. L'astronave è armata con un congegno al cobalto da 50000 megatoni, un cannone da assalto pesante a flusso ionico, raggi fotonici e onde laser.

Una parte della sequenza introduttiva di *Epic*. Il nuovo sistema grafico della DID incorpora un sistema di mappa in 3D bitmap/vettoriale con poligoni animati, sprite e grafica in bitmap. Degli algoritmi incorporati estraggono i poligoni nel giusto ordine e identificano le collisioni in tre dimensioni. Si può ottenere anche un audio digitalizzato - tutto nello stesso tempo. "*Wingleader* della Origin (vedi K20) È la cosa più simile al nostro sistema fra quelle che abbiamo visto," dice Kenwright.

"Possiamo costruire mondi in 30 minuti."
Martin Kenwright

Alcuni dati planetari dal pannello di comando del caccia Epic. Ogni pianeta avrà le sue condizioni atmosferiche, tipo forti tempeste e grandi attrazioni gravitazionali.

DIGITALE!

Questa nave agricola da 17 quadri al secondo è composta da 86 poligoni, fra i quali otto dischi. Nel gioco bisognerà difendere queste "agri-navi", che nella realtà sarebbero lunghe due miglia.

Gran parte delle astronavi di *Epic* sono "ispirate" a film di fantascienza, come questo caccia Viper dalla serie "Galactica". Vi ricordate di Starbuck e di Apollo alla guida di questo gioiellino? In Epic ci sono anche dei caccia Cylon, l'astronave Galactica stessa e i caccia con ali a X di *Guerre Stellari*. Nella versione finale queste astronavi saranno "ritoccate" per evitare problemi di copyright.

Tre uomini della DID: Martin Kenwright (sin.), Phil Allsopp e Andy Torkington. Kenwright è stato recentemente multato per aver superato i limiti di velocità (andava a 230 Km/h con la sua RS Turbo!). Ha così comprato un radar da cruscotto - ci chiediamo quando monterà i missili a lunga gittata!

Il caccia Epic entra nella nave madre. La DID sta cercando di inserire un'opzione di atterraggio manuale.

"I bug nella prima versione di Retaliator erano fastidiosi, ma alla gente andava bene comunque."
Martin Kenwright

TORNA RETALIATOR!

"*Retaliator 2* sarà completamente diverso, con routine grafiche in 3D molto più veloci. Sarà migliore di *F-29* sotto ogni aspetto," dice Martin Kenwright. "Siete al comando di una squadriglia di supercaccia americani, pronta ad essere assegnata a qualsiasi zona calda del mondo. I generatori grafici poligonali sono stati completamente rifatti e ora contengono ellissi e altro ancora. L'editor di livelli ci permette di creare scenari complessi con missioni primarie e secondarie. Vogliamo inserire anche un'opzione di duello aereo testa-a-testa. *Retaliator 2* è passato in secondo piano rispetto a *Epic*, ma dovrebbe essere pronto entro il primo quarto del 1991."

Champion of the RaJ™

Ω Scenario spettacolare, colori carichi di fascino ed esotiche sequenze animate.

Ω Controlla uno qualsiasi dei sei governanti in una decisiva sfida arcade strategy.

Ω Presentazione dell'epopea in stile cinematografico.

Ω Colonna sonora di grande atmosfera.

Ω Organizza corse fra elefanti e battute di caccia alla tigre.

Ω Misurati con disastri naturali: terremoti, alluvioni e carestie.

IL FUTURO DELL'IMPERO E' NELLE TUE MANI.

IL GIOIELLO DELL'ORIENTE E' MACCHIATO DI SANGUE

India. Inizio XIX° Secolo. Il dominio imperiale vacilla. In tutto il Paese fazioni rivali si candidano al potere. E' la tua occasione per cambiare il corso della storia. Impersona uno qualsiasi dei sei contendenti e preparati a fare dell'India il tuo impero personale. Arresta gli oppositori, affronta brutali sommosse, inscena grandiosi cortei per impressionare i tuoi nemici e sventa attentati alla tua vita.

LEADER

PSS

Lupo Alberto, Marta e l'intera combriccola della fattoria McKenzie diventano un videogioco. K cerca di scoprire chi ha avuto l'Idea

K non è mai stato un grande sostenitore dei giochi su licenza. La storia insegna che spesso le case di software spendono buona parte del loro budget per acquistare i diritti della licenza e poi si trovano con pochi soldi per finanziare la produzione del gioco, che inevitabilmente ne soffre in qualità e giocabilità. Eppure, quando ci è giunta la notizia che l'Idea, la casa di software già famosa per *Bomber Bob* e *Moonshadow*, stava realizzando un gioco ispirato a Lupo Alberto, il popolare personaggio dei fumetti disegnato da Silver, abbiamo drizzato le orecchie e ci siamo detti che era il caso di saperne qualcosa di più. Dopotutto si tratta del primo gioco italiano su licenza, basato su un personaggio altrettanto italiano.

Non è per bieco nazionalismo che crediamo che "Lupo Alberto, The Videogame" (questo è il titolo del gioco) sia importante, ma perché pensiamo che sia il segnale di una maturazione del mercato italiano, il quale inizia finalmente a pescare soggetti e ispirazioni dal patrimonio del nostro paese (anche se trattasi di fumetti) e li propone all'estero senza subire quella sudditanza culturale che fino ad oggi ha distinto la produzione di software in Italia.

Eccoci quindi a Casciago Magnago a chiacchierare con Antonio Farina, general manager della Idea. Davanti al nostri dubbi sui giochi su licenza, Farina ha subito chiarito che pur essendo una licenza *Lupo Alberto, The Videogame* è soprattutto un videogioco. "Anche se è un gioco su licenza", spiega Farina, "deve avere certi requisiti di qualità, perché siamo convinti che arrivando per ultimi sul mercato l'unico modo per affermarci è proprio la qualità. Non possiamo permetterci di sbagliare un prodotto". L'idea di fare un gioco su Lupo Alberto, ci racconta, "è fondamentalmente una vecchia passione mia personale e di Luca Stradiotto (responsabile della grafica su tutte e tre le versioni del gioco, NdR)".

Dopo il successo di *Bomber Bob*, hanno deciso che era ora di metterla in pratica e hanno contatto i licenziatari di Lupo Alberto, i quali hanno trovato l'idea interessante e hanno consentito a cedere la licenza, assicurandosi che il gioco passi attraverso controlli di qualità da parte loro poiché, aggiunge Farina, "tengono molto all'immagine di Lupo Alberto e non vogliono che venga rovinata".

Non ci è dato sapere quanto è costata la licenza ("è costosa" è l'unica cosa che siamo riusciti a strappare), ma secondo Farina ne è valsa la pena poiché quando si fa un gioco su licenza si ha il grosso vantaggio che il personaggio è già lanciato. "In pratica è come fare un investimento pubblicitario più massiccio", afferma Farina. Proprio questa riconoscibilità del personaggio consentirà alla Idea di sfruttare la popolarità di Lupo Alberto (anche se non è la stessa che da noi) in Francia, Germania e Scandinavia. "Il gioco sarà in versione multilingue. La scatola, il manuale e il fumetto all'interno saranno in quattro lingue: italiano, inglese, francese e tedesco" spiega Farina. "Abbiamo cercato di creare un buon gioco al di là del personaggio Lupo Alberto, poiché se dovessimo distribuirlo in un paese dove Lupo Alberto non è molto conosciuto avremo comunque un buon gioco da proporre."

La trama del gioco deve probabilmente tanto al successo dei giochi "carini" per console, tipo *Mario Brother*, quanto al fatto che il fumetto di Lupo Alberto contiene in sé la trama base di un videogioco.

▲ **Gli sprite dei personaggi sono stati prima disegnati su carta e poi portati su computer usando il programma di disegno *Degas Elite*. Il primo commento di Silver quando li ha visti è stato: "Sembrano dei Lego".**

▲ ***Lupo Alberto, The videogame* ha routine di scorrimento a quattro direzioni. La versione Atari (nella foto) utilizza 16 colori indifferentemente per sprite e fondali, quella Amiga 8 colori per gli sprite e 8 per i fondali, mentre quella C64 usa 4 colori per i fondali e 16 per gli sprite.**

◀ **I fondali sono stati disegnati tramite un editor scritto in C da Marco Marini e Adriano Rossignoli. Luca Stradiotto ha semplicemente preso i blocchi che gli servivano man mano e li ha montati sullo schermo così da formare i fondali necessari per ciascuna schermata.**

La grafica, disegnata da Luca Stradiotto, è perfetta per il genere di gioco. Probabilmente anche Silver non avrebbe potuto fare di meglio. Nella foto gli sprite dei "nemici" colpiti o aggrappati alle piattaforme.

La scelta di usare soltanto 16 colori per la versione Amiga è dovuta alla necessità di trovare un compromesso tra colori e velocità: per riuscire ad ottenere maggiore velocità si deve abbassare il numero di colori. Un gioco così, fortunatamente, si presta molto bene ad avere pochi colori.

Scopo del gioco è condurre Lupo Alberto e/o Marta attraverso varie schermate, entro un tempo limite, fino a raggiungere la fine di ogni livello, dove i due innamorati potranno finalmente appartarsi in santa pace. È possibile giocare in uno o due giocatori, nel qual caso uno guiderà Lupo Alberto e l'altro Marta. Alla fine di ogni episodio entra in scena anche l'altro personaggio per attraversare insieme la porta di uscita del livello.

Il gioco è strutturato in 10 livelli (o episodi), ognuno dei quali è diviso in 3 sezioni. Alla fine di ogni livello viene visualizzata una videata in bianco e nero digitalizzata direttamente da un disegno di Silver, che rimanda al livello successivo (poiché anche qui, come nel fumetto, i due innamorati non avranno mai pace). *Lupo Alberto, The videogame* è un gioco di piattaforme con scorrimento a quattro direzioni- verticale e orizzontale - con la sola possibilità di procedere, mai quella di tornare sui propri passi. L'unica eccezione è data dallo scroll verticale: se un personaggio salendo manca la piattaforma d'appoggio, scenderà verso il basso fino a toccare la successiva e, nel caso a due giocatori, il personaggio più in alto verrà trascinato in basso dallo scroll. L'azione di gioco si svolge su un'area di 320x176 pixel, mentre l'area restante è riservata alla visualizzazione dei punteggi e delle vite.

Molto interessante è il sistema adottato per eliminare i nemici, che principalmente sono di due tipi: "camminatori" e "cercatori" (quest'ultimi tengono conto della posizione di Lupo Alberto e Marta). Inizialmente, l'unico modo per sconfiggerli è quello di saltar loro in testa e farli così scivolare dalla piattaforma sulla quale si trovano. Questo curioso sistema è nato dalla necessità, su esplicita richiesta di Silver, di non far morire nessun personaggio del gioco. Oltre ai nemici, alcuni dei quali sono dotati di armi, vi sono diversi tipi di piattaforme: fisse, accese/spente, mobili, distruggibili, a nastro trasportatore (costringono ad andare in una certa direzione), a peso (scendono verso il basso quando c'è sopra qualcuno) e mortali.

La lavorazione di *Lupo Alberto, The Videogame* è cominciata a fine giugno e finirà ai primi di novembre (il futuro è dovuto al fatto che quando questo pezzo è stato scritto eravamo ancora in ottobre, NdR). Ci stanno lavorando tre gruppi di programmazione separati, uno per ciascuno dei tre formati previsti: C64, Amiga e ST, mentre la grafica è curata dal solo Stradiotto. Il programmatore della versione C64 è Paolo Galimberti (quello di *Moonshadow*); quelli della versione Atari sono Marco Marini e Adriano Rossignoli; alla versione Amiga, infine, sta lavorando un gruppo di programmazione che si chiama Digiteam.

L'uscita è prevista a novembre per tutti e tre i formati.

Le tre versioni di *Lupo Alberto, The Videogame* saranno uguali e identiche. Su qualunque macchina lo si giochi, le mappe, le uscite, i bonus, ecc. sono esattamente negli stessi posti. Questo ci risolverà il problema dei TNT: la soluzione del gioco sarà valida per tutte le versioni.

Lupo Alberto, The Videogame deve molto al successo di giochi di piattaforme per console come *Mario Brothers*. Anche qui si possono (anzi si devono) prendere a testate piattaforme e oggetti vari per ottenere dei bonus.

CHINA E SPRITE EDITOR

Se nella struttura del gioco, gli autori si sono potuti sbizzarrire a loroo piacimento, la grafica è ovviamente legata al personaggio del fumetto. Luca Stradiotto, già autore della grafica di *Bomber Bob*, si è incontrato con Silver stesso, il quale voleva assicurarsi che il grafico avesse la mano giusta per disegnare il personaggio, visto che - comprensibilmente - è molto geloso del personaggio. "La prima versione dei personaggi è stata disegnata su carta", spiega Stradiotto, "perché come disegnatore nasco su carta. Poi ne ho fatto una versione su computer e l'ho presentatata a Silver, il cui primo commento è stato: 'Sembrano dei Lego'". Dopo aver spiegato a Silver, il quale è abituato a disegnare a china e non conosce i problemi del disegno a video, che non era possibile fare altrimenti, Stradiotto ha ricevuto l'OK.

La grafica, , nello stile ormai riconoscibile di Stradiotto, è ben disegnata e decisamente "fumettosa": probabilmente meglio di così non avrebbe potuto fare neanche Silver.

La grafica di Lupo Alberto è stata disegnata interamente - cioè sia sprite che piani bitmap (cioè i fondali) - da Luca Stradiotto, responsabile della grafica di tutte tre le versioni. Sull'Atari ST ha utilizzato il programma Degas Elite e la stessa grafica verrà "portata" sull'Amiga. Nella versione per 64, invece, gli sprite sono stati disegnati con uno sprite editor scritto da Paolo Galimberti (che è anche il programmatore della versione a 8-bit), mentre la grafica bitmap è stata realizzata con l'*Art Studio*.

Le vignette finali che chiudono ciascuno dei 10 livelli sono state digitalizzate su Atari usando un Handy Scanner Cameron e sono quindi trasferite direttamente su Amiga e su 64 (visto che essendo in B/N si può usare il modo ad alta risoluzione del 64).

La versione Atari è a 16 colori utilizzabili sia per gli sprite che per i fondali senza alcuna limitazione (grazie a ciò è la versione con più sfumature); quella per Amiga utilizza 8 colori per i fondali e 8 per gli sfondi; quella per 64 usa, infine, 4 colori per i fondali e 16 per gli sprite.

I fondali sono stati disegnati tramite un editor scritto in C dai programmatori della versione Atari. Il procedimento è quello tipico di creare dei blocchetti e con questi andare a costruire i vari fondali.

Ci sono stati alcuni problemi nella versione per C64 poiché bisognava preparare i fondali per direzioni, cioè tutti i fondali dei movimenti a sinistra, poi quelli dei movimenti a destra, ecc.

Tutti gli sprite, Lupo Alberto e Marta compresi, hanno 4 frame per ciascuna direzione di movimento. Lupo Alberto e Marta hanno inoltre un frame in più per il salto e lo stesso dicasi per i personaggi che possono avere in mano un oggetto o un'arma (ad esempio il cane Mosè quando imbraccia il fucile e spara). Le versioni Atari e Amiga hanno anche altri frame, ad esempio l'immagine di Lupo Alberto con caschetto da football americano, che non sono potuti essere inseriti nella versione C64 perché più di un certo numero di sprite la memoria non poteva tenere.

http://speccy.altervista.org/

• AMIGA 500, - 1000, AND - 2000, • ATARI ST AND ATARI STE, • IBM PC AND COMPATIBLES,

• C.G.A., E.G.A., V.G.A., TANDY 16 COLOUR AND AD LIB CARD •

SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE

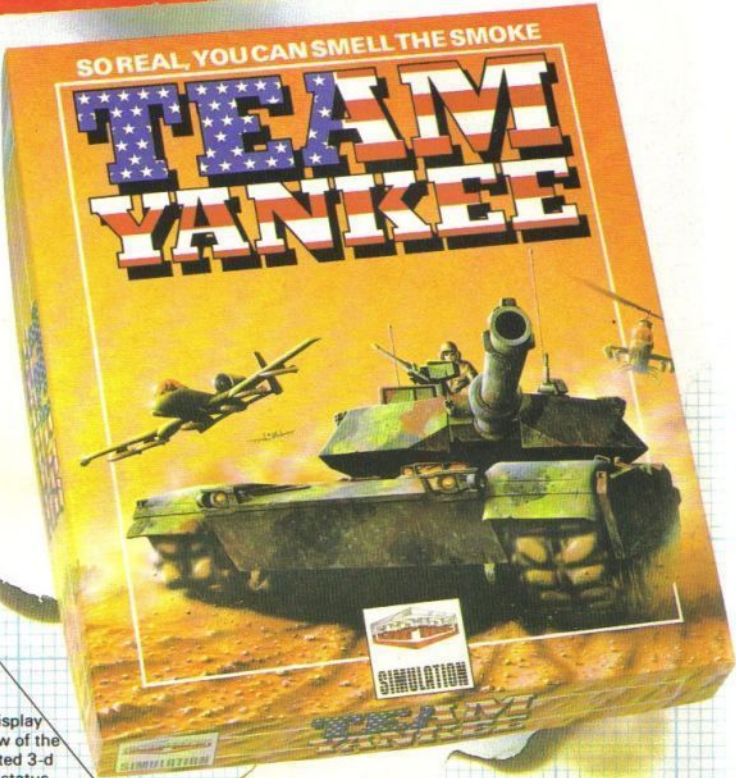
IL N° 1 BEST SELLER TUTTO IN ITALIANO

SO REAL, YOU CAN SMELL THE SMOKE

TEAM YANKEE

SIMULATION

Dal libro best - seller "TEAM YANKEE, ATTACCO IN PROFONDITA'", una stupenda simulazione di guerra con carri armati, tutta in italiano.

"Raccomandiamo caldamente sia ai fan di giochi strategici che quelli di giochi arcade di provare Team Yankee, in quanto la sua accessibilità e la sua graduale complessità affascineranno anche il più puro dei puristi." ACE 89З.

Team Yankee is designed to test your leadership and tactical skills to the quick. You can display in either **"quadrant mode"** where all four platoons may be controlled at once
or
Full-screen Mode where the display homes in on just one platoon.

You have the flexibility to display either an overhead map view of the surrounding area, a simulated 3-d view of the battlefield, or a status screen showing the performance of all vehicles in a platoon. Irrespective of which screen mode you choose during battle, there is a constant column of information to the right of the screen.

To the right of the compasses are five icons which represent the various types of **weaponry** available to the unit.

- **MACHINE GUN** - which is always available to the player and has an 'infinite' number of rounds.
- **SMOKE** - a smoke grenade which allows enemy vision to be obscured.
- **HEAT** - a high explosive anti-tank round
- **SABOT** - an armor-piercing tungsten shell
- **TOW** - a high-range anti-tank missile

The major capability on the quadrant map screen is to alter the movement and formation of any platoon. The whole of the map may be viewed at once, or you may zoom into any portion of the battlefield using the icons to the right of the map.

M1 ABRAMS TANK

SMOKE DISCHARGES · .50 CALIBER ANTI-AIRCRAFT MACHINE GUN · 7.62mm LOADERS MACHINE GUN · 1500 HP GAS TURBINE ENGINE · BORE-SIGHTING MIRROR · 105mm GUN

Crew: Four · Main Gun Ammo: 55 Rounds
Armor: Chobham (steel, ceramics, plastic)
Combat Weight: 54.5 metric tons

Team Yankee è l'ultima parola in fatto di simulazioni di guerra con impiego di carri armati. Osserva lo scenario che si spiega su un campo di battaglia in 3D ad altissima definizione grafica; tieni sotto controllo i tuoi quattro battaglioni di carri armati usando l'eccezionale sistema a quadrati che ti permette di visualizzarli contemporaneamente. Difendi la Collina 214 dai carri armati di Yuri Potecknov.

Engine smoke Th[...] will prove very useful in confus[...] your enemy if yo[...] find yourself in a tight corner.

Rotation icon an[...] compass display

Infra red (or thermal) **imaging** This feature is very useful for identifying vehicles camouflaged on the edge of forests. Contary to popular belief the thermal image is green and not red.

Zoom. When this icon is accessed the central portion of the screen is magnified by a factor of 10.

Laser range finder. The range finder will lock on to a reflect[...] target if the firing cursor is placed directly over the object.

Wide formation icon. Th[...] increases the spacing between vehicles in your platoon to 100 metres.

Narrow formation icon. This reduces the inter-vehicle spacing in your platoon to 50 metres.

Vee. a vee formation.

Echelon left - places yo[...] vehicles on a right to le[...] diagonal relative to you[...] direction.

Wedge - places your vehicles in a wedge formation.

Scroll icon: The four arrows underneath the ETA display allow you to scroll your map in any of the four directions.

Dead Stop icon. This red icon, causes your platoon to come to a dead halt when clicked.

In line - places your vehicles in a line abreast relative to your direction.

Column - places your vehicles in a line ahead relative to your direction.

Echelon right - places your vehicles on a left to right diagonal relative to your direction.

Five major scenarios based on the battles featured in the New York Times No. 1 best seller Team Yankee.

EMPIRE SIMULATION

4 The Stannetts, Laindon North Trade Centre, Basil[...]

http://speccy.altervista.org/

L'Entertainment International sta per lanciare un temibile concorrente di Kick-Off. K si aggiudica un'udienza nell'ufficio del manager...

LACRIME DI UN CLOWN

In fase di attacco – a prima vista sembra simile ad altri giochi, ma la grafica è di qualità superiore a quella del gioco a cui state pensando...

Consideriamo per un attimo i giochi su licenza usciti ultimamente: Gary Lineker, Peter Beardsley, Saint e Greavsie, Peter Shilton, Maradona, Brian Clough e Franco Baresi. Questi sono alcuni dei famosi calciatori che hanno legato i loro nomi a giochi di calcio al silicio. Se i giochi avessero funzionato come i campioni a cui si ispiravano, sarebbe stato un paradiso per calciofili. La verità, purtroppo, è ben diversa...

Gazza è già apparso sui monitor ad opera della Empire, e ora sta per scendere in campo una seconda volta. Qualcuno nell'ambiente della programmazione è talmente folle da dare: A) una seconda possibilità, B) una seconda possibilità dopo la pletora di videogiochi calcistici usciti per i mondiali. La nostra prima impressione è che abbiano tutte le ragioni per essere molto tranquilli sul confronto tra questo e altri Kick-off... ehm, giochi calcistici.

Questo non è male. Il "Principe dei Clown", come è soprannominato in Inghilterra Paul Gascoigne, recentemente salito alla ribalta in tutto il mondo per le prestazioni ai mondiali, non può rimanere ai vertici per sempre. Quindi non è una cattiva idea pensare a un gioco che cammini, corra e segni sulle proprie gambe.

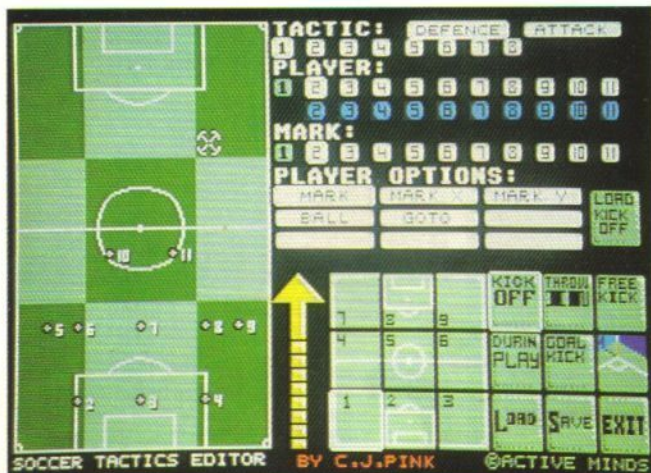
IL GIOCO

Gazza - Paul Gascoigne International Soccer è essenzialmente composto da due parti - strategica e arcade - giocabili contemporaneamente o separatamente.

La prima sezione, quella strategica, permette effettivamente al giocatore di entrare nei panni del manager di una squadra calcistica, controllando e modificando una serie di parametri che variano dalla scelta della squadra base a alle date delle partite, dalle finanze al calciomercato! Da un menu iniziale di cinque opzioni, possono essere selezionate altre sette opzioni più specifiche, e da queste possono essere ricavate altre informazioni. Un gamma così vasta di opzioni strategiche in un gioco calcistico potrebbero far etichettare il programma, da parte dell'arcade-maniaco, come un qualcosa di oscuro e triste da evitare. Niente di più sbagliato!

Questo perché la seconda parte del gioco è puro arcade nel vero senso della parola(benché si possano controllare i tredici valori di ogni giocatore) e per questo l'Active Minds ha incluso un'opzione di allenamento, nella quale si possono scegliere elementi come numero dei giocatori (uno o due), rigori e passaggi. Una volta in grado di giocare come si deve, si può entrare davvero nella parte di Gazza!

Il gioco ha l'ormai classica rappresentazione dall'alto, benché quelli dell'Active Minds siano stati veloci nel puntualizzare che ogni somiglianza con altri giochi di calcio (chissà di chi stanno parlando...) finisce qui. Lo scrolling multidirezionale è una caratteristica ormai comune, al quale vanno aggiunti una vista in 3D realistico dei giocatori (cioè diventano più grandi quando saltano) e una serie di informazioni come ora, punteggio, tempo, commenti sull'anda-

http://speccy.altervista.org/

Lo schermo dove si decide la tattica di gioco.

mento della partita e giocatore attualmente in possesso della palla, visualizzate nel pannello in basso.

La gamma dei controlli possibili attraverso il "joystick intelligente" sembra davvero impressionante e include diversi tipi di tiro, da quello tagliato al pallonetto, con tre diversi gradi di potenza!

Il numero dei giocatori umani che possono prendere parte all'azione varia da uno a otto (si può scegliere di controllare un singolo calciatore o la squadra al completo) permettendo a ognuno di scegliere per quale squadra giocare.

Non c'è nessun dubbio sul fatto che *Gazza - Paul Gascoigne International Soccer* abbia un potenziale enorme. Mai un team di sviluppo ha tentato di costruire un gioco così vasto. Speriamo solo che alle parole seguano i fatti!

BIOGRAFIA DI GAZZA

Nato a Gateshead il 27 maggio 1967, Gazza iniziò la sua carriera con l'Ipswich Town a 13 anni e entrò nel Newcastle United come studente associato a 14. Il suo debutto in campionato fu contro il Southampton nel 1985.
Ha giocanto per il Newcastle dal 1984 al 1988, totalizzando 92 presenze e segnando 21 gol.
Nel 1988 Terry Venables, manager del Tottenham Hotspur, ha pagato 2 milioni di sterline per il talento di Gazza: ha indossato la maglia bianca degli "speroani" 66 volte, segnando 12 gol.
Gazza ha debuttato in nazionale nel settembre 1988 nella partita Inghilterra-Danimarca.

PEDIGREE DEI PROGRAMMATORI

Il gruppo dietro il gioco ispirato a Gazza fa parte dei nuovi arrivati all'Active Minds. Collettivamente possono presentare delle ottime credenziali.

Dave Collier, il disegnatore, è stato di grande aiuto nel fornirci informazioni sui suoi compagni, ma ha mantenuto uno stretto riserbo sul suo passato. Vediamo dunque chi sono i programmatori di *Gazza*:

- **L'Art Director della Active Minds non è altri che Simon Butler, che ha lavorato a *Shadowfire, Miami Vice, Matchday* e (più recentemente) *Robocop*.**
- **Chris Pink: l'ultima fatica di Chris, responsabile delle versioni Amiga e ST, è stato l'epico *Midwinter* della Maelstrom, per la quale ha lavorato per un po' di tempo.**
- **John Pickford: attualmente sta lavorando alle versioni Spectrum, Amstrad e GX4000. John ha diversi anni d'esperienza come programmatore, nei quali ha collaborato a giochi come *Glider Rider, Amaurote, Cosmic Pirate* e *Max Headroom*.**
- **Il terzo membro del team di programmazione è Paul Clansey, che lavora su C64. Paul ha lavorato per la Imagine e ha collaborato alla programmazione di *Miami Vice* e *Give my regards to Broad Street*.**

Le tre menti attive dietro Gazza.

MEZZOGIORNO DI

Cosa succede quando si chiudono quattro programmatori in una stanza a Londra? Il nostro inviato incontra gli uomini della Millennium.

Gli uomini della Millennium: Paul Carruthers (sin.), Steve Grand, Pete Hickinson e Chris Sorrell.

Nata dalla Logotron, casa di software specializzata in software educativo, la Millennium è una casa, giovane, piccola e indipendente dedicata alla produzione di giochi originali per C-64, Amiga, PC e ST. Sino ad ora la Millennium ha pubblicato gli acclamatissimi *Resolution 101*, *Kid Gloves* e *Thunderstrike*. K è andato negli uffici londinesi della Millennium a Highbury per fare a cinque dei suoi programmatori una domanda semplice - ma molto importante. Quattro si sono presentati: il quintoo ha perso il treno.

COME GIUDICATE IL LIVELLO DEI GIOCHI ATTUALMENTE IN CIRCOLAZIONE?

STEVE GRAND (programmatore di *Outlands*): Penso che ci sia più stupidità artificiale che intelligenza artificiale.

CHRIS SORRELL (programmatore di *James Pond*): Bisogna mettere intelligenza attorno alle situazioni e ai personaggi coinvolti nel gioco. C'è molta più intelligenza nei giochi di oggi per muovere e controllare i nemici.

PETE HICKINSON (programmatore di *Chase HQ* e *Hill Billy Moonshine Racers*): I personaggi devono interagire di più fra di loro nei giochi. Bisogna inventarsi un sacco di routine di programmazione per emulare le cose.

PAUL CARRUTHERS (programmatore di *Archipelagos*, *Resolution 101* e *Stormball*): Non ci sono molte cose complicate nella vita: sono solo un sacco di piccole cose semplici che si combinano l'una con le altre per creare qualcosa che è - o sembra - complicato. Invece di un'intelligenza strutturata abbiamo bisogno di intelligenza che si crea durante la partita.

"I progetti su Compact Disc comporteranno molti più soldi che dovremmo trovare al di fuori delle nostre risorse - delle joint-venture, co-produzioni o un insieme di capitali. Può essere una faccenda costosa. Ci interessa esserne coinvolti, ma abbiamo bisogno di sapere quale sarà il formato principale prima di cominciare a sviluppare giochi."
Ian Saunter, Millennium

STEVE: Non penso che il livello di intelligenza che si trova nei giochi sia aumentato di molto - forse è aumentata la stupidità. Ci sono algoritmi più complessi che controllano il comportamento della gente nei giochi, ma nessuna vera intelligenza - almeno non del tipo che fa giudicare un topo intelligente. Nessuna sensibilità: è tutta roba preprogrammata e rigida. Le avventure grafiche non sembrano essere andate molto in là per quanto riguarda il livello di intelletto coinvolto. Sono solo enigmi, sei tu contro il programmatore. Nessuna delle persone che compaiono nei giochi fa qualcosa di intelligente da sola. Penso che le avventure grafiche abbiano un grande futuro, ma necessitano di molta più intelligenza. Bisogna poter entrare in un mondo e farlo funzionare a modo proprio. I mondi dei giochi devono operare autonomamente - in modo che ci si possa entrare e giocare seguendo la trama se si vuole, o giocarci a modo proprio. Per adesso non c'è segno di tutto questo. Per quel che vedo, i giochi sono eccessivamente imbecilli.

CHRIS: Dietro le quinte dei giochi odierni succedono un sacco di cose. Bisogna prendere parte a ciò che sta capitando. I nemici dei giochi hanno bisogno di possedere uno scopo più preciso. Dobbiamo unirli più direttamente a quel che fa il giocatore.

STEVE: E' necessario trattare gli oggetti dei giochi per computer come entità autonome - costruirle, programmarle, pensarci singolarmente e poi metterle insieme per vedere che cosa succede - questo sistema conduce all'intelligenza. Quando si pensa prima di tutto alla trama, si fa conformare tutto attorno ad essa. I sistemi complessi valgono di più della somma delle loro parti. Quando si mettono tutte le entità semplici l'una sull'altra diventano complesse. Quel che dovremo fare in termini di tecnica è trovare nuove strutture di dati, nuovi metodi di rappresentare le cose nelle macchine, non

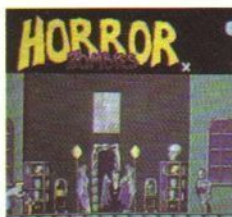
HILL BILLY MOONSHINE RACERS

Versione umoristica dei giochi di corse, *Hill Billy Moonshine Racers* (titolo provvisorio) è una specie di *Chase HQ* alla maniera di *Hazzard*. Nei panni di Ike e Billy Joe si contrabbanda alcool distillato illegalmente in una contea rurale di uno stato americano non meglio identificato. Bisogna arrivare prima di altri contrabbandieri e dei poliziotti ai punti di carico e scarico dell'alcool. Si possono comprare ricambi per il proprio camion, fra cui un motore super-elaborato e gomme per una migliore tenuta di strada. Se si guadagnano abbastanza soldi si può persino comprare un veicolo nuovo. Nel gioco ci sono anche un CB video e un turbo simile a quello di *Turbo Out Run* della Sega. *Hill Billy Moonshine Racers* dovrebbe uscire in gennaio su Amiga e ST.

TENTACLE

Eldritch the Cat, il gruppo di sviluppatori dallo strano nome responsabile del recente *Projectile* della Electronic Arts sta attualmente lavorando a *Tentacle* per la Millennium. Questo gioco simile a *Shadow of the Beast* offrirà scrolling parallattico a tutto schermo e sprite giganteschi. Alla guida di una capsula mobile che si sposta per lo schermo usando quattro molle, si lotta contro dinosauri, insetti e robot giapponesi trasformabili.

L'autore di *Tentacle* è lo stesso tizio che ha convertito *Shadow of the Beast* per l'ST. Mark McCubbin della Eldritch the Cat dice: "Ce la sto mettendo tutta per battere *Shadow of the Beast III*, che verrà probabilmente pubblicato contemporaneamente a *Tentacle*." L'uscita di *Tentacle* è prevista su ST e Amiga per il febbraio 1991.

FUOCO A HIGHBURY

HORROR ZOMBIES è una grossa presa in giro dei film horror attualmente in via di sviluppo alla Astral "Resolution 101" Software. Questa avventura dinamica comprende tutti i mostri dei film di serie B che tutti conoscono e amano come Dracula, Frankenstein, Lupi Mannari, Mummie, Salme Senza Testa di Enrico VIII e, naturalmente, dei vecchi, semplici Zombi. L'autore di *Horror Zombies* è Stuart Gregg, un ex-programmatore della Core Design che ha già scritto *Rick Dangerous* per la Microprose. La Astral sta anche lavorando a *Stormball*, una simulazione sportiva futuribile che usa alcune delle routine grafiche in 3D di *Archipelagos*. *Horror Zombies* uscirà in novembre su ST e Amiga. *Stormball* seguirà sulle stesse macchine nell'aprile 1991.

strutture di dati algoritmiche come quelle che si è soliti usare nei giochi. Ci serve un tipo di struttura a rete più intelligente e sensibile. Bisogna creare i personaggi nei propri giochi e poi insegnare loro piuttosto che dir loro come si devono comportare. Prima si devono fare esistere, poi bisogna istruirli a comportarsi nel modo desiderato per quel gioco. Ci deve essere una qualche forma di istruzione nel gioco: non penso che possa esistere intelligenza senza istruzione.

CHRIS: Lo schema di gioco non è realmente migliorato nel corso degli anni. A volte si può strafare provando ad aggiungere troppi elementi nel gioco. Forse persino troppa intelligenza. La grafica tridimensionale è migliorata di molto, ma penso che abbia ostacolato la giocabilità.

PETE: I giochi richiedono ormai molta più logica nella fase di pianificazione. Si mette giù una trama generica e ci si aggiunge roba durante lo sviluppo del gioco.

PAUL: Metà del lavoro è creare ciò che viene richiesto dal mercato, e in un gioco ora bisogna fare sempre qualcosa di più per non essere ignorati. Se si scrive un gioco deve avere qualcosa di davvero speciale - sia in termini di umorismo, di schema di gioco, di grafica, di musica, di tecniche usate o di altro ancora. Ogni gioco deve possedere qualcosa che lo distingua dagli altri. Cinque anni fa era sufficiente fare un gioco che possedesse un po' di tutto. Tre anni fa in effetti facevo veramente tutto in un gioco - scrivevo il codice, progettavo il gioco, facevo tutta la grafica e il sonoro. Ora non lo si fa quasi mai, perché c'è un sacco di lavoro da fare. Produrre giochi è una cosa molto più pianificata che non un tempo. Detto questo, ci sono un sacco di bei giochi che sono stati prodotti da un tizio che ha avuto una bella idea e se ne è innamorato. Non sono un vero tecnico, mi piacerebbe che tutti avessero la stessa macchina - a questo modo si potrebbero esplorare i limiti di quella macchina. Per ora non si sono ancora visti l'Amiga o l'ST sfruttati al livello in cui era usato lo ZX81. Su un PC386 con scheda grafica VGA puoi fare tutto quel che vuoi. Se si mette troppa roba in una macchina la gente si aspetta molto di più da un programmatore - e i tempi di sviluppo si allungano ulteriormente.

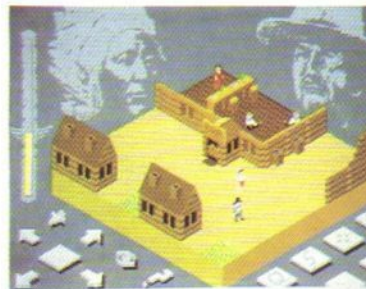
CHRIS: Generalmente non mi piacciono le conversioni da bar e i giochi su licenza. E' il nome che vende, non il gioco.

PAUL: Non ci sono differenze se si tratta di un originale, di una licenza o di una conversione da coin-op - sono tutte cose esterne a ciò che sta nel gioco. Sfortunatamente, quel che succede di solito è che le cose come i coin-op e le licenze da film tendono ad essere realizzate di corsa. Si mette molto più sforzo nel marketing che nel gioco. Non penso sia giusto dire che tutti i giochi su licenza fanno schifo. Le cose si sono messe in modo che è molto difficile fare qualcosa di originale e guadagnarci molti soldi.

PETE: I giochi originali tendono ad essere più rifiniti e meglio preparati prima di essere pubblicati.

STEVE: Che cos'è una conversione da coin-op?

"Tutto quel che faccio è il mio massimo, ma sono dannatamente sicuro che non è il massimo per nessun altro."

Steve Grand

I GIOCHI SONO IMBECILLI?

Pensate anche voi che i giochi siano "eccessivamente imbecilli"? Che genere di schemi di gioco vorreste trovare nei giochi che comprate? Raccontate a K le vostre idee: forse un giorno potreste vederle realizzate!

Scrivete a: K, Via Aosta 2 20155 Milano specificando sulla busta "I Giochi Imbecilli".

OUTLANDS

Ambientato in una città americana durante la corsa all'oro di fine '800, *Outlands* (titolo provvisorio) mette il giocatore nei mocassini di un antico spirito indiano deciso a sconfiggere il malvagio sindaco della città. Questo corrotto ufficiale ha ridotto la nostra nobile popolazione a ladri di bestiame. Poiché siamo dei fantasmi possiamo influenzare le cose solamente possedendo la gente, muovendoci da una persona all'altra, cercando di far fare loro ciò che desideriamo. Si può possedere ogni personaggio del gioco, ma ogni "ospite" diminuisce il nostro livello di energia di una certa quantità. Si ottiene energia facendosi venerare.

Outlands usa una presentazione e dei comandi simili a quelli di *Populous*, cui si unisce un parser capace di comprendere frasi complete. Lo si impiega per parlare ai personaggi che si posseggono. Si può persino infestare il corpo di una mucca o di un cavallo e parlare loro, ma non capiscono molto bene l'inglese! Il cavallo è utile per arrivare in certi posti difficili da raggiungere.

E' presente ogni elemento che ci si aspetta di trovare nel selvaggio west: cowboy e indiani, uno sceriffo, falò da campo, diligenze, una prigione, un hotel, il saloon, un totem, lo spaccio, la banca, un treno e cosi' via. In *Outlands* c'è persino una miniera d'oro con strumenti da estrazione "d'epoca". Si vince il gioco guadagnando un sacco di soldi e di potere. Ad esempio, si possono influenzare i cittadini a scommettere denaro nel saloon. Un'alternativa è di far rapinare a qualcuno la banca o condurre un assalto alla diligenza. Attenzione, però: se il nostro ospite muore il gioco finisce.

Outlands è il risultato di dieci anni di lavoro. Steve Grand, il programmatore di *Outlands*, dichiara che: "le fondamenta ci sono, ma manca ancora la trama del gioco. Non so cosa ne verrà fuori." Il sistema di "simulazione mondiale" di Grand nacque come programma da 1K su un computer Nascom 1 nel lontano 1980. In origine doveva essere un linguaggio di programmazione per scopi educativi. "Mi piace mettere mondi nelle macchine" conferma Grand. *Outlands* uscirà su PC, ST e Amiga nel marzo 1991.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

rove su chermo

ASSENTI GIUSTIFICATI...

Non tutti i giochi vengono recensiti ogni mese. Ovviamente dobbiamo fare delle scelte e qualche prodotto poi non trova più spazio tra le nostre pagine. Questo, a volte, ci dispiace - soprattutto quando pensiamo che un gioco meriti più attenzione, ma lo spazio - come si usa dire - è tiranno e i giochi pubblicati ogni mese sono tanti. Altre volte invece preferiamo lasciarli fuori perché non sopportiamo che appaiano in K!

Wings of Fury - qualcuno di voi si ricorda della Broderbund? Bene, questa simulazione di combattimento prodotta dalla casa statunitense ha più combattimenti che simulazioni e vi mette al comando di un F6F Helicat della US Navy. Il programma, disponibile per Amiga e PC, comprende duelli aerei, missioni cerca-e-distruggi e combattimenti aria-mare. Gran parte del gioco gira attorno alla portaerei, che dovete difendere dagli attacchi nemici. Ma non solo: dovete anche imparare ad atterrarci sopra, e non è facilissimo...

La distribuzione in Europa è della Domark, quindi in Italia è distribuito dalla Leader.

K-VOTO!

Ciascuna recensione include una nuova curva CIP (vedi in basso a destra) e i "Riquadri Versioni" che danno informazioni specifiche sull'implementazione per ciascuna versione. Questi riquadri contengono voti relativi a...

GRAFICA
Tutti gli aspetti grafici del gioco - tenendo conto dei limiti di ciascuna macchina.

AUDIO
Sono valutati la musica e gli effetti sonori. È possibile trovare un voto elevato anche per macchine come lo Spectrum e il PC se vengono superati i loro limiti intrinseci.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente di Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio un gioco. I lettori di K sono generalmente considerati più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quello che vi aspettate.

FATTORE K
In pratica una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero QI, ma sono molto coinvolgenti. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambe le cose.

K-VOTO
Per ottenere un voto elevato un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e sopportare le ingiurie del tempo.

Ecco una guida generale al significato dei voti:

900+ Un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 Non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.

Sotto 100 Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

ECCO...IL ßETA TEST

Fino a oggi i giochi non finiti venivamo presentati come Anteprime - sia come speciali nelle pagine di attualità che all'interno della rubrica delle Prove su Schermo. Ora abbiamo pensato di espandere l'idea dell'anteprima introducendo i Beta Test - recensioni di giochi non ancora finiti ma sufficientemente giocabili da permetterci di farci un'idea e di valutare se hanno dei numeri. In questo modo non ci scapperà neanche un gioco: o come Anteprima o come Beta Test o come Prova su Schermo ci sarà sempre una fase del suo ciclo di produzione adatta ad essere raccontata su K.

MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaleremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.

K gioco — **K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.**

K idea — **L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.**

K grafica — **Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strabilieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.**

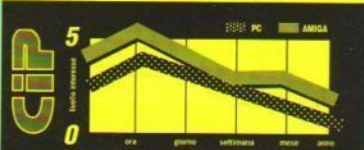
K sonoro — **Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizzano in modo convincente musica ed effetti sonori.**

LE PROMESSE DI K...

1. K è DIVERSO **A differenza di molte riviste, K recensisce SOLO giochi finiti. Se è recensito, è identico a quello che acquisterete nei negozi. Le eccezioni sono indicate chiaramente dalle diciture ANTEPRIMA e BETA TEST(vedi in basso a sinistra) e non vengono valutate con il K-Voto. Le Anteprime sono... ehm... delle anteprime, i Beta Test valutano invece i giochi in fase di ultimazione.**

2. K è DEFINITIVO **Ciascun gioco è stato testato accuratamente. Se incappiamo in bug o altri difetti, ci rivolgiamo immediatamente alla casa di software per spiegazioni. Quando è possibile, vi daremo più della semplice recensione, includendo analisi, comparazioni e informazioni tecniche.**

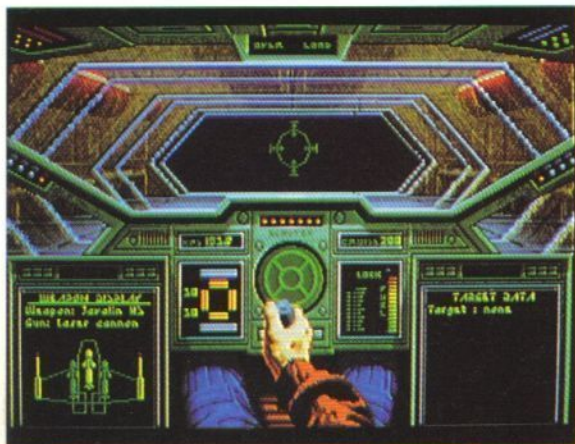
3. K è AFFIDABILE **Tutti i voti sono calcolati attentamente. Potete farci affidamento al momento dell'acquisto. Non soltanto insistiamo con il valutare solo i giochi finiti, ma facciamo in modo che tutti i voti siano approvati dalla squadra di recensori di K. I giochi li mettiamo a dura prova prima di dare il nostro giudizio!**

CIP

La CIP - *Curva d'Interesse Previsto* - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. La CIP però rivela molto di più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento. Ad esempio, un alto valore in corrispondenza del minuto significa che il gioco ha una grafica stupenda e vi entusiasmerà fin dall'inizio. I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile. - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e giocare. Infine ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie, più merita i vostri sudati risparmi.

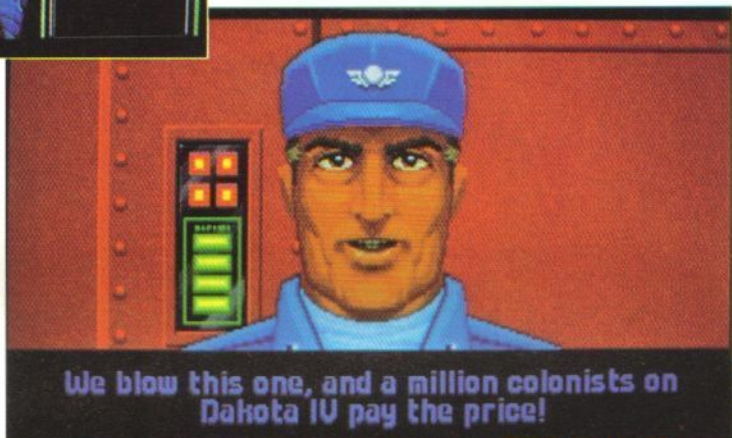
http://speccy.altervista.org/

WING

La ORIGIN va dove nessun gioco è mai arrivato prima con questa simulazione spaziale cinematica

Che sia il gioco dell'anno? Presentato in esclusiva su K20, *Wing Commander* (precedentemente intitolato *Wing Leader*) ci ha sicuramente fatto una buona impressione per l'"innovativa grafica in 3D, il sonoro orientato realisticamente e l'esperienza di gioco cinematografica". Ora che abbiamo avuto l'occasione di provare una versione beta del gioco, siamo ancora più impressionati. Con la sua combinazione di nuove e rivoluzionarie tecniche grafiche e una presentazione e un sonoro da film, *Wing Commander* è uno dei giochi più entusiasmanti di tutti i tempi.

Invece di essere semplicemente un bel spara-e-fuggi spaziale in 3D, *Wing Commander* è una completa simulazione di volo futuribile, con quattro diverse astronavi da pilotare e più di 35 missioni da completare. Ogni astronave è equipaggiata con gustose attrezzature e armi fantascientifiche, da un utile sistema di comunicazione a un cannone a pilotaggio di massa. Nei panni di Wing Commander non bisogna solo pilotare il proprio velivolo, ma anche condurre i propri compagni di squadriglia alla vittoria e alla successiva missione.

"Le azioni del giocatore durante ogni missione influenzano il procedere del gioco," dice Phil Harrison, direttore del reparto sviluppo della Mindscape. Le missioni variano dallo scortare convogli al rintuzzare massicci attacchi alieni. A seconda delle proprie capacità si intraprenderanno sia missioni di difesa che di attacco.

Wing Commander impiega uno dei sistemi grafici più avanzati e ingegnosi mai sviluppati per un gioco elettronico. È la prima volta che questo tipo di grafica tridimensionale fa la sua comparsa al di fuori delle sale giochi. Ogni cosa di *Wing Commander* vi fa pensare di giocare un film. Le immagini bitmap in *ray-tracing* forniscono alcune delle schermate più realistiche mai viste in un gioco per computer. I caccia si ingrandiscono dall'orizzonte sino a riempire tutto il visore frontale - e aspettano solo di essere polverizzati in un'esplosione multicolore. L'azione può essere guardata dalla cabina o dall'esterno sfruttando una moltitudine di posizioni di una pseudo-telecamera.

Affascinanti schermate animate di intermezzo forniscono un'interessante pausa dell'azione e aiutano a creare la sensazione cinematografica del gioco. L'attenzione ai dettagli è davvero impressionante. Negli armadietti delle camerate sono appese foto di ragazze nude e un secchio raccoglie l'acqua che cola da un tubo rotto.

Delle colonne sonore composte da veri musicisti si modificano con il cambiare dell'azione, aggiungendo un'altra dimensione al gioco piuttosto che detrarre dal divertimento come i pessimi esempi di euro-pop presenti nella maggior parte dei giochi in circolazione. *Wing Commander* comprende persino 13 diversi motivi di combattimento (fra cui una per i missili che inseguono il giocatore, una per i danni pesanti, una per i combattimenti furiosi e una per gli alleati uccisi), otto di volo (come quello per le missioni di attacco e quello del ritorno trionfale alla base) e motivi per le sequenze di salvataggio o di espulsione nello spazio.

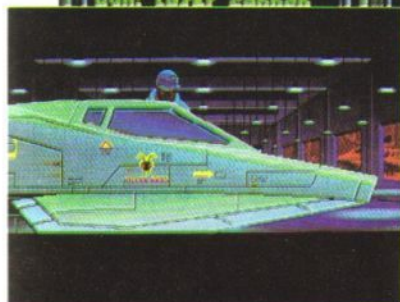
È molto facile scrivere frasi fatte nel descrivere quest'ultima opera dei creatori texani di *Ultima*. *Wing Commander* apre così tante nuove frontiere nei gio-

SPIONAGGIO INDUSTRIALE

K non conosce limiti: il mese prossimo non vi offriremo solamente una recensione della versione definitiva di *Wing Commander*, ma anche dei consigli in esclusiva. Proprio così: sta per tornare "Spionaggio Industriale"!

Chris Roberts, il programmatore di *Wing Commander*, ci racconterà qual è il modo migliore per battere questo gioco.

Non restate con le gomme terra: prenotate già da adesso dal vostro edicolante il prossimo numero di K. Certo non vorrete rischiare di perderlo, vero?

COMMANDER

chi per computer che alla Origin hanno probabilmente inventato un nuovo genere di gioco. È davvero come giocare un film! In effetti, alla Origin promettono altri giochi che useranno un mix di grafica da film, giocabilità, sonoro e presentazione alla *Wing Commander*.

Pensavamo di potervi fornire una recensione completa di *Wing Commander* in questo numero, ma abbiamo scoperto che la versione che abbiamo ricevuto era solamente una versione beta e, come tale, non ancora pronta per essere recensita. Non c'è dubbio, comunque, che questo sia uno dei favoriti al titolo di Gioco dell'Anno e ci è stata promessa la versione definitiva per il mese prossimo.

ALTRE VERSIONI

***Wing Commander* uscirà inizialmente in versione PC IBM e compatibile. La versione per Amiga, che è in fase di realizzazione, sarà semplicemente "portata" dal PC e quindi potrebbe non sfruttare al meglio le capacità del 16-bit Commodore.**

Della versione Atari ST non si sa ancora niente, ma è probabile che possa essere fatta la stessa cosa .

ßeta Test

http://speccy.altervista.org/

La tranquilla ambientazione di un tempio Xyphon - che sta per essere completamente distrutto!

Questa epopea spaziale - e grande speranza natalizia per la ELECTRONIC ZOO - assomiglia a *Elite*. È all'altezza del suo famoso predecessore?

XIPHOS

Il sistema di Xiphon è percorso da una sanguinosa guerra civile. Il vostro compito consiste nell'attraversare cinque universi, commerciare con le basi incontrate strada facendo e mantenervi in buoni rapporti con entrambe le fazioni nel corso di una ricerca diretta a scoprire un sesto universo e l'origine del conflitto.

Una delle numerose strutture colossali che si incontrano in Xyphos - una stazione spaziale orbitante.

Il metodo migliore per controllare la nave spaziale durante il lungo viaggio è costituito dai pulsanti del mouse - impiegati come acceleratore e retrorazzi - anche se si possono usare alternativamente i tasti cursore. Si spara premendo i tasti funzione (ognuno dei cinque tasti attiva un'arma di potenza progressivamente maggiore). Questa scelta potrebbe sembrare illogica, ma in realtà permette al giocatore di ottenere la velocità di movimento necessaria per reagire a situazioni molto complesse - cioè quasi tutte.

I rimanenti comandi controllano l'attivazione di un radiofaro per l'atterraggio, di una mappa e di rapporti di identificazione e informazione. Queste ultime due funzioni diventano estremamente utili in un gioco di tale genere e velocità. Con le funzioni di identificazione si forma un "mirino" attorno a tutti gli oggetti a distanza visibile. Se ci sono più oggetti sullo schermo, premendo più volte il tasto si arriverà a selezionare quello desiderato. Una volta selezionato il bersaglio premendo F10 appaiono tutte le informazioni sull'oggetto, che permettono di scegliere la tattica di avvicinamento più adatta.

TATTICA E SCHEMA DI GIOCO

Il programma non è restrittivo e ciascuno può scegliere il metodo di gioco preferito. A causa della grandezza del sistema di *Xyphon* (solo nel livello numero uno si trovano 120 basi), si può accedere ad una mappa che registra le vostre coordinate. All'inizio è vuota, ma comprando informazioni e visitando le basi queste appariranno poco alla volta. Stranamente l'attivazione della mappa non blocca l'azione, ma si sovrimpone ad essa. Di solito questo porta ad essere attaccati mentre si sta scegliendo la rotta.

Il gioco lascia carta bianca a peregrinazioni spaziali e alla scoperta di diverse strategie (come la scelta fra attività militari, politiche o mercenarie), anche se prima o poi diventa inevitabile attraccare a una base per rifornire le scorte o comprare informazioni per proseguire la missione. Per comprare gli oggetti bisogna guadagnare crediti eliminando altre navi.

Ogni base disponibile appartiene a una o all'altra delle fazioni belligeranti ed essere accettati o meno dipende soprattutto dalla tattica adottata. Abbattere un'astronave e poi entrare in una base appartenente alla stessa fazione può avere effetti disastrosi! Se la base in questione riconosce il vostro segnale di attracco, venite trascinati all'interno da raggi traenti (mentre in *Elite* c'erano complicate manovre di atterraggio) e potete cominciare a dialogare. La conversazione vi permette di stabilire in che luogo vi trovate, che potrebbe andare da una chiesa a un ristorante!

Proporre alla base un pagamento in crediti appartenenti alla stessa fazione o decollare senza pagare per i servizi ricevuti provocherà l'espulsione immediata e un tentativo di eliminazione, anche se in una certa misura è possibile contrattare. Le riserve in contanti sono vitali - spesso vi tocca pagare solo per atterrare, e persino salvare la partita costa dei crediti! Di tanto in tanto, comunque, è possibile che una base fornisca informazioni utili o che persino offra la possibilità di svolgere missioni mercenarie per suo conto.

POLE POSITION

Per poter attraversare gli universi è necessario trovare la base di Pole. Una volta trovata, bisogna farsi ammettere prima di essere spediti nell'universo successivo. Il viaggio purtroppo avviene in una sola direzione. Le coordinate che identificano la base di Pole possono essere acquistate. Un'altra tecnica consiste nel farsi aiutare da piccole creature chiamate "Nomadi" che ci accompagnano volentieri in cambio di protezione da possibili attacchi.

Il sistema "Simula" crea un'eccellente ambientazione spaziale con una grafica incredibilmente veloce e ben disegnata che fornisce il massimo realismo possibile a un ambiente del tutto sconosciuto. Anche se il concetto di base è preso di peso da *Elite*, la possibilità di fare pratica o di condurre un "Raid" permette ai fanatici dell'azione di sparare a destra e a manca a loro piacimento, mentre chi cerca qualcosa di più complesso troverà pane per i suoi denti.

Xyphon è un ottimo esempio di gioco di commercio spaziale. Speriamo che il sistema Simula venga impiegato nel futuro per realizzare software della stessa qualità.

IL SISTEMA SIMULA

Ci sono voluti circa due anni per sviluppare il sistema impiegato per generare la rapidissima grafica in 3-D (chiamato "Simula"). Simula è un linguaggio grafico scritto in C che permette anche a disegnatori relativamente ignoranti in fatto di programmazione di creare liberamente e coordinare complesse costruzioni poligonali. Lo SPA, il gruppo di programmatori di *Xyphos*, è convinto che nel futuro ci saranno altri giochi basati su questo sistema e che le sue possibilità sono superiori a ogni altro sistema 3D in circolazione.

L'ESTINZIONE DI ELITE?

Elite diede luogo a suo tempo a una lunga serie di scenari di commercio spaziale che ha appassionato per anni un gran numero di giocatori. Ma la sua formula è ancora valida?

Il problema risiede nella concorrenza sempre più agguerrita di giochi strategici come *Populous* e *Powermonger* da una parte e nella crescente complessità di scenari di combattimento (tipo *Midwinter*) dall'altra. Il genere basato sul commercio spaziale ha ancora molte potenzialità, ma deve sviluppare nuove forme di organizzazione delle risorse e di interazione per produrre un titolo che possa avere la stessa influenza di *Elite*.

http://speccy.altervista.org/

SILENT SERVICE II

La MICROPROSE viaggia a ad alta profondità

Fin dal primo momento è evidente che *Silent Service II* è un prodotto tipicamente Microprose: ampio scenario, giocabilità intricata e complessa e attenzione spasmodica per i dettagli. Se mai è esistito un gioco che richiedesse qualità differenti da riflessi rapidi e grilletto facile, eccolo qua.

Ambientato storicamente nel periodo della 2ª Guerra Mondiale, il programma fornisce l'opportunità di ricreare, totalmente o in parte, la carriera di un ufficiale sommergibilista americano. La cosa può richiedere da un minimo di mezz'ora a un massimo di centinaia di ore di gioco. La confezione contiene un manuale di 128 pagine e una maschera da tastiera con 70 comandi.

Superato l'obbligatorio controllo di sicurezza (che prevede la corretta identificazione della sagoma di una nave giapponese), il giocatore si trova di fronte a un robusto numero di opzioni. La prima di queste prevede la scelta tra quattro distinte ambientazioni (vedi box). Le altre includono la selezione di un livello di difficoltà (da "Novizio" a "Estremamente Difficile"), la data di inizio delle operazioni, il tipo di unità che si desidera comandare (opzione legata alla precedente) e persino il tipo di siluri imbarcati!

Le opzioni che vengono successivamente presentate al giocatore durante la partita dipendono in gran parte dalle scelte effettuate prima di iniziare il gioco, e questo fatto è alla base della grande varietà di situazioni in cui è possibile imbattersi. Una tipica battaglia può richiedere numerosi scontri ravvicinati con dozzine di navi giapponesi, causando precoci incanutimenti alla capigliatura del comandante!

Lo sviluppo del gioco tende a commutare tra la schermata del Ponte di Comando (dove si avvistano i potenziali bersagli) e la Mappa (dove si effettuano le decisioni strategiche a lungo termine).

K gioco

Oltre al controllo del sottomarino, il gioco prevede numerose scene "intermedie" che variano dal lancio dei siluri alla lettura del Libro di Bordo.

Esteticamente, *Silent Service II* ha un alto standard di qualità con quadranti chiari e ben disegnati e schermate digitalizzate. Inoltre, ogni nave nemica viene raffigurata con una foto digitalizzata e può essere vista da 24 posizioni differenti.

Un piccolo difetto è rappresentato dal continuo accesso al disco, e l'accidentale pressione di un tasto può essere punita da una lunga attesa mentre il computer carica dati inutili, ma la possibilità di eliminare alcune schermate d'azione riduce in parte il problema. Detto questo, *Silent Service II* è un "must" per tutti i fan del genere e un degno successore dell'originale, il quale ha venduto così bene in tutto il mondo che sta per essere convertito in console!

POSTI DI COMBATTIMENTO

Le quattro ambientazioni di *SSII* dovrebbero essere sufficienti a tenere impegnato per mesi anche il più strenuo ammiraglio.

TRAINING - prevede semplici sequenze di navigazione ed attacco in vicinanza di quattro vecchi trasporti disarmati. Lo scopo è ovviamente quello di familiarizzare con i comandi dell'unità.

SINGLE COMBAT - non prevede affatto uno scontro singolo, ma un'intera battaglia. Delle nove possibili opzioni, otto sono avvenute storicamente mentre, la nona è una battaglia immaginaria contro un gruppo di navi giapponesi scelte a caso.

SINGLE WAR PATROL - vede il sottomarino impegnato in una "crociera di guerra" nel Pacifico Meridionale; lo scopo: eliminare le forze avversarie e tornare sani e salvi alla base.

WAR CAREER - la grande avventura: una completa carriera militare. Entrate a far parte dell'equipaggio con il grado di nostromo durante la 2ª Guerra Mondiale e venite coinvolti in una serie di missioni e battaglie passando di unità in unità e terminando la vostra carriera o in una tomba o carichi di medaglie, a seconda dei casi. La Microprose afferma che questa opzione finale garantisce centinaia di ore di gioco, dal momento che l'azione inizia nel 1941.

Tutte le opzioni hanno come avversario il Giappone - il nemico mortale degli Stati Uniti dopo Pearl Harbour. La guerra dura dal 1941 al 1945, anno del lancio della prima bomba atomica. La guerra contro i giapponesi si svolse nel vasto teatro di battaglia dell'Oceano Pacifico. Tra gli eroi del "Servizio Silenzioso" troviamo nomi come "Mush" Morton, Dick O'Kane e Red Ramage! Ora potete unirvi a loro!

La schermata del Ponte di Comando. Nonostante lo scopo qui sia puntare sul bersaglio, è possibile anche accedere a tutte le informazioni necessarie per la navigazione.

I rapporti sui danni subiti sono chiari e completi. Bisogna agire rapidamente se non si vuole che i danni diventino da gravi e irreparabili.

CIP

5 — 0 — PC — sera, giorno, settimana, mese, anno

Grazie alla mole di opzioni e ai numerosi livelli di difficoltà, il gioco è in grado di catturare l'interesse sia dei veterani che dei principianti, garantendo centinaia e centinaia di ore di gioco coinvolgente. Difficile da digerire inizialmente a causa della complessità, ma il giocatore paziente ci troverà mesi di divertimento puro.

K VOTO **910**

G 6 — QI 5 — A 10 — FK 7

IBM PC

Supporta i modi grafici VGA/MCGA ed EGA e le schede sonore Ad-Lib e Roland MT-32 (compresi i dialoghi digitalizzati). Se si esclude il continuo accesso ai dischi, il gioco sfrutta in modo eccellente le possibilità del PC ed ha tutti gli ingredienti giusti per sostituire quello che un tempo era stato il simulatore di sommergibile con la S maiuscola.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L69000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

http://speccy.altervista.org/

VAXINE

L'inizio del primo livello...

Un prodotto eccellente, non solo da vedere ma anche da giocare! Il livello di interesse dovrebbe rimanere inizialmente alto grazie ad un appropriato dosaggio del livello di difficoltà, e lo sviluppo di nuove tattiche dovrebbe far si che rimanga tale anche a lungo termine. Vi sono ben 99 livelli, che vi permetteranno di giocare a lungo, anche se verso la fine comincerà a subentrare un po' di monotonia. Uno shoot-em-up per i giocatori più scientifici, venduto in una confezione speciale.

K VOTO
905

ATARI ST

La scelta dei colori è stata molto efficace nel rendere l'idea di un paesaggio surreale, mentre la grafica si muove fluidamente e molto velocemente. Dal punto di vista audio l'ST risulta un po' penalizzato, il motivetto iniziale, benché breve, non risulta di grandissima qualità, ma buoni effetti sonori nel gioco ne accrescono l'atmosfera. Un gioco eccellente sotto tutti gli aspetti.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

La US GOLD ha scoperto un antidoto per fan troppo E-motivi.

L'ultimo fiore all'occhiello della US GOLD, realizzato con tecniche di ray-tracing, è stato *E-Motion*, uno strano ma originalissimo gioco incentrato sui principi basilari della fisica classica. Ora la Assembly Line, cui si deve il riuscitissimo *Pipemania* prodotto per la International Entertainment, si è messa di nuovo con la USG per creare *Vaxine*.

Lo scenario di questo gioco un po' astratto, è l'interno del corpo umano e l'obiettivo è quello di distruggere virus proliferanti. Dovete proteggere le cellule del corpo, per metà immerse nei tessuti. I virus invasori sono rappresentati da bolle di diversi colori, così come lo sono i vostri antidoti. Se colpite un virus con un antidoto di colore diverso dal suo, questi non viene distrutto ma rilascia una piccola stella che deve essere colpita e che permette di rimpinguare lo scarso numero di colpi a disposizione. Inoltre è possibile trovare alcuni gruppi di stelle vaganti a mezz'aria con le medesime proprietà. La quantità di colpi a disposizione dipende anche dal numero di bersagli colpiti con l'antidoto corretto.

Una volta che i virus hanno fatto la loro comparsa, subito si mettono alla ricerca di un altro organismo dello stesso colore. Una volta trovatisi, si uniscono e si mettono alla ricerca di un terzo. Quando i tre virus si sono riuniti, si gettano contro le parti più vulnerabili del vostro corpo, sradicandole dalla parete di tessuti. A questo punto i virus scoppiano in un fremito di eccitazione e rilasciano un numero di bolle virulente di diversi colori, pronte a ripetere il processo (avete mai visto "Siamo fatti così"?). Per facilitare il vostro compito sono stati disseminati dei passaggi nel corpo che, una volta attraversati, congelano la proliferazione dei bacilli permettendovi di girare qua e là alla ricerca di nuovi focolai di infezione. Un livello è completato quando tutti i virus sono stati eliminati.

K gioco K

Vaxine è in sostanza un gioco per testare la vostra abilità e prontezza di riflessi, e se la struttura generale potrebbe risultare un po' troppo semplicistica per chi ama la strategia, è tuttavia vero che il gioco richiede anche una buona dose di riflessione in quanto lo sparare a caso porta inevitabilmente ad una sicura disfatta. *Vaxine* si rivela perciò un gioco originale e coinvolgente, che richiede pronti riflessi e un buon colpo d'occhio.

OPERATION STEALTH

Non statevene lì seduti: dovete ritrovare uno Stealth scomparso!

La Delphine è alla caccia di uno Stealth scomparso...

Il nuovo Stealth Fighter è il velivolo più sofisticato nella storia dell'aeronautica. Completamente invisibile ai radar, capace di volare velocemente a bassa quota, e con in dotazione il meglio dell'armamento in circolazione, è il vanto dell'aeronautica americana. Sfortunatamente per gli americani è stato trafugato!

La CIA è stata messa in allarme per ricercare il velivolo scomparso, e la CIA a sua volta si è rivolta al suo miglior agente segreto: John Glames (una sorta di James Bond americano). Facendo ricorso alla propria abilità e a un gran numero di aggeggi (fra i quali un utilissimo generatore di passaporti e una penna che spruzza acido) Glames dovrà recarsi nell'esotico paese Sud Americano di Santa Paragua, il cui dittatore risulta essere in cima alla lista dei sospetti del furto.

K gioco K

Ma dovrà fare presto perché anche gli uomini del KGB, che è venuto a conoscenza della scomparsa dell'aereo, sono attivamente all'opera.

Con questa nuova avventura dinamica Cinematique, che conserva tutto il fascino del suo predecessore, la Delphine punta a ripetere il successo di *Future Wars*. *Operation Stealth* è interamente controllato via mouse e ciò lo rende immediatamente giocabile. A differenza di *Future Wars*, qualsiasi oggetto voi raccogliate e decidiate di esaminare, apparirà ingrandito cosicché potrete effettivamente rendervi conto di che cosa stiate osservando.

Farete muovere Glames in scenari esotici, facendogli raccogliere, esaminare ed usare vari oggetti, e più generalmente potrà interagire con l'ambiente e tutti i personaggi che incontrerà, il tutto grazie ad un semplice clic del mouse.

La capacità deduttiva di Glames sarà messa a dura prova mentre cercherà di seguire gli indizi che portano allo Stealth scomparso, ma ci vorranno anche abilità e coraggio per tirarsi fuori dalle situazioni più pericolose. La veste grafica è ben presentata e gli scenari contribuiscono a dare l'impressione di una storia in stile James Bond. Il gioco attirerà sicuramente i più cervellotici di voi, mentre la sequenza sott'acqua piacerà agli amanti degli arcade. Grafica e animazione sono state realizzate con cura ed unitamente alla buona giocabilità globale, rendono *Operation Stealth* un titolo di grande interesse. Finirete per farvi coinvolgere completamente e non vorrete più lasciare il gioco finché non ne sarete arrivati in fondo.

In definitiva si tratta di un gioco ben pensato, ben disegnato, e ben realizzato.

Forse si tratta di una storia di spionaggio un po' banale, ma sicuramente Operation Stealth si rivela un'avventura molto giocabile. Alla Delphine hanno sicuramente fatto dei passi avanti rispetto al loro ultimo titolo *Future Wars*, aggiungendo diversi tocchi di classe in più. E pare proprio che i giochi della serie Cinematique siano giunti per restare parecchio sulla scena. La maggior parte dei giocatori dovrebbe divertirsi con questo titolo, e la presentazione è di buon livello e gradevole. Gli aspiranti agenti segreti rimarranno inchiodati al video.

K VOTO
910

AMIGA

Una buona grafica, unitamente alla lunga sequenza introduttiva, danno al gioco un tocco cinematografico e fanno da sfondo all'avventura. Un'avventura interattiva visivamente molto attraente con alcuni sofisticati tocchi di animazione. Il sonoro non è niente di straordinario e si limita a poveri effetti sonori, benché vi sia un pomposo motivo introduttivo. Gli utenti in possesso di espansione, si gusteranno anche le voci dei personaggi, digitalizzate col Say Speech Synthesizer.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L59000d	IMMINENTE
AMIGA	L59000d	USCITO
PC	L59000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

http://speccy.altervista.org/

SUPREMACY

Il potere logora chi non ce l'ha, e la MELBOURNE HOUSE ci dà la possibilità di diventare gli Andreotti dell'Universo!

Virgin/Mastertronic ripropone con questo gioco il famoso nome della Melbourne House. Se i prossimi titoli saranno altrettanto buoni, la casa di *The Hobbit* ha un futuro brillante.

Tutto comincia con un guaio nei laboratori di ricerca. Mentre lavoravano sul nuovo sistema di balzo iperspaziale, i tecnici hanno scoperto quattro nuove dimensioni. Ogni dimensione contiene parecchi nuovi mondi che aspettano solo voi, in qualità di Leader dell'Universo, per essere conquistati.

Il problema è che anche quattro razze aliene hanno fatto la stessa scoperta, e alcune di esse sono particolarmente potenti e senza scrupoli. I cancelli sono ormai permanenti, e ci lasciano indifesi davanti a un possibile attacco. C'è solo una cosa da fare - saltarci dentro e menare le mani prima di venire menati!

Il gioco comincia con una bella sequenza introduttiva, seguita da una schermata che presenta le quattro specie aliene. Ogni razza dimora in una dimensione e costituisce anche il livello di difficoltà. Gli alieni hanno abilità sempre maggiori e, se questo non bastasse, ad ogni livello aumenta anche il numero di pianeti da conquistare.

Una volta selezionato un avversario, si arriva allo schermo principale. Quasi tutta l'azione viene controllata dal mouse, e premendo il pulsante di destra si torna immediatamente a questo schermo. La caratteristica principale di questa schermata è una grossa finestra rotonda che mostra il sistema planetario di quella dimensione, con la vostra base (Starbase) a un'estremità del sistema e quella del nemico all'altra. In mezzo ci sono pianeti senza vita che dovrete conquistare. Delle icone a forma di freccia a fianco della finestra permettono di selezionare i vari pianeti.

La scelta di armi e uniformi per il vostro plotone.

Nell'angolo in alto a destra c'è una piccola illustrazione animata del pianeta selezionato. Se abbiamo scelto un pianeta del nemico appare la scritta "Classified". Sotto a questa c'è una finestra dei messaggi (nelle altre schermate si viene informati dell'arrivo di nuove informazioni da una voce digitalizzata e da un lampeggio). Infine, nell'angolo in basso a destra ci sono le dieci icone di comando. Da qui si può accedere agli schermi informativi e alle funzioni. Per comodità alcune di queste icone appaiono anche sugli altri schermi in modo da non dover sempre ritornare a quello principale.

Lo scopo principale del gioco è di catturare la base del nemico. Naturalmente, la cosa non è così semplice. Tanto per cominciare, si inizia con una popolazione ridotta al minimo, senza generatori di risorse, senza astronavi e senza esercito! Nessuno ha mai detto che essere il dispotico dittatore dell'Universo sia una cosa facile! Bisogna decidere come tassare la popolazione per ottenere dei fondi, poi bisognerà comprare delle Stazioni Agricole e Minerarie per produrre cibo e materie prime, oltre a Satelliti Solari per fornir loro energia.

Ingegneria aliena in *Supremacy*.

Solo quando la comunità su Starbase si potrà considerare stabile si potrà pensare a come espandersi sugli altri pianeti. Per far questo bisogna comprare un Elaboratore Atmosferico (molto costoso) da lanciare sui pianeti deserti per renderli abitabili. Dopo qualche tempo si sarà formato un mondo colonizzabile, completo di abitanti pronti per essere tassati, nutriti e arruolati! Ci sono quattro tipi di mondi, ciascuno dei quali con diversi benefici: vulcanici (dove le stazioni minerarie rendono di più); desertici (dove i satelliti solari forniscono più energia); tropicali (dove le stazioni agricole producono più cibo) e metropolitani (dove le tasse rendono al meglio). Un incrociatore da carico può viaggiare da un pianeta all'altro per spostare le risorse a piacere.

RISSE INTERSTELLARI

Erima o poi vorrete far ricorso alla violenza. Si possono generare 24 plotoni, con un massimo di 200 soldati ciascuno e il miglior equipaggiamento disponibile. Gli incrociatori da battaglia possono spostare un massimo di 4 plotoni da un pianeta all'altro e in battaglia. Quando comincia la battaglia lo schermo di controllo apposito mostra due barre - una verde (voi) e una rossa (loro). Le loro altezze relative indicano a colpo d'occhio la potenza di ogni schieramento, permettendo di decidere rapidamente il momento della ritirata.

Ci sono eventi casuali che possono aiutarci od ostacolarci, tipo la scoperta di un cereale a crescita rapida o un blocco delle stazioni per via di una tempesta solare. Bisogna stare sempre all'erta ed essere abbastanza flessibili da sconfiggere la sorte oltre al nemico.

Supremacy ci è piaciuto molto. La grafica affascinante incoraggia l'esplorazione degli schermi e il sistema di icone rende l'azione semplice da manipolare (anche se le funzioni di alcune icone non sono identificabili tanto rapidamente per via dei simboli usati). Gli effetti sonori sono di gran lunga migliori di quelli che si trovano di solito in questo genere di giochi e, a volte, piuttosto divertenti. Il manuale è stato pensato bene e conduce passo a passo attraverso i primi esempi di gioco.

Ciò che rende *Supremacy* migliore di giochi come, ad esempio, *Imperium* è che... è *divertente*. Anche se in *Supremacy* non ci sono altrettante variabili da manipolare l'impegno "intellettuale" è pressoché uguale seppure da un punto di vista prettamente tattico - non si devono solo trattare numeri. Le quattro razze aliene sono tutte degli avversari duri da battere, ma il livello di difficoltà permette al giocatore di scegliere quella più adatta alle proprie abilità.

In effetti, in *Supremacy* non c'è niente che non sia già stato fatto in passato, ma prima d'ora non era mai stato realizzato in modo così attraente e così immediatamente giocabile. Come *Popolous*, *Supremacy* apre questo genere di gioco a quelle persone che forse non lo prenderebbero mai in considerazione e, allo stesso tempo, offre un'sacco di divertimento a lungo termine.

TEAM YANKEE

Testa a testa con l'Armata Rossa in questo simulatore tattico di carri armati della EMPIRE

La schermata a quadrante mostra individualmente ogni plotone di quattro carri.

Basta con la Perestrojka! Definito dalla Empire "la simulazione definitiva della moderna guerra corazzata", *Team Yankee* pone il giocatore al comando di quattro plotoni di carri dislocati a difesa di postazioni chiave durante un massiccio assalto dell'Armata Rossa. La situazione presentata è irrimediabilmente superata, ma ciò non toglie nulla alla superba realizzazione di questo gioco.

25 battaglie attendono l'audace comandante di compagnia, che deve progredire attraverso cinque livelli di competenza, da dilettante a capitano, mettendo alla prova il proprio senso tattico.

Caricato il gioco, viene mostrata innanzitutto la schermata introduttiva, dalla quale è possibile scegliere il proprio comandante (all'inizio viene proposto un solo nome), iniziare a giocare, alterare il linguaggio del gioco, esercitarsi in una battaglia o uscire dal programma. Prima di gettarsi nella mischia è opportuno esercitarsi in almeno una battaglia, così da familiarizzarsi con i comandi del carro armato.

Un plotone di carri in grafica bitmap - il dettaglio è buono e la velocità alta, ma si perde un po' di qualità nelle viste ravvicinate.

Nonostante ci si trovi al comando di sedici carri, alla Oxford Digital Enterprise (il gruppo che ha materialmente realizzato il gioco) sono riusciti a rendere facile il processo di apprendimento. Durante l'esercitazione c'è un solo esito possibile, visto che gli avversari non rispondono al fuoco. Il metodo di controllo esclusivamente a icone aiuta a differenziare *Team Yankee* dalla selva di simulatori di carro armato che, ironicamente, sembra caratterizzare questo periodo di distensione est-ovest.

La schermata iniziale mostra una vista "a quadranti", nella quale l'area di gioco è divisa in quattro sezioni, ognuna delle quali è assegnata a un diverso plotone. È questa la caratteristica di *Team Yankee* che rende la sua giocabilità migliore rispetto alla concorrenza: ogni plotone può essere osservato e gestito indipendentemente per mezzo delle icone che circondano il suo quadrante.

Ogni schermata del gioco può essere mostrata sia in formato ridotto (quadrante) sia a tutto schermo. Le icone situate sopra a ogni quadrante permettono di accedere a tre schermate differenti (mappa, status e vista in soggettiva), e includono la possibilità di espandere il campo visivo di ciascun plotone (nonostante in questo modo si perdano molti dettagli). A destra di ogni quadrante ulteriori icone permettono di sospendere e terminare il gioco e di mostrare il tempo trascorso, il grado raggiunto e la forza relativa dei carri sotto il proprio comando che di quelli avversari. Questo secondo gruppo di icone è costantemente accessibile durante tutto il gioco.

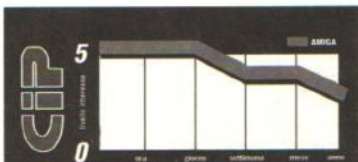
Una delle schermate più vitali mostra una mappa a settori dell'intero campo di battaglia: è qui che si pianificano le tattiche di combattimento. Vengono mostrate le principali caratteristiche del terreno insieme alla posizione dei vostri plotoni e dei plotoni avversari. Le icone a destra della mappa permettono di manipolarla (aumento/diminuzione della scala e scorrimento orizzontale), mentre altre icone consentono di cambiare formazione e velocità ai plotoni sotto il proprio comando.

Nonostante sia vitale riferirsi costantemente alla mappa, l'azione principale viene mostrata in un fantastico 3D ed è in questo schermo che ci si scontra testa a testa con il Grande Orso. I carri americani (ma ci sono anche TOW e veicoli portatruppe) sono armati con tre tipi di munizionamento ed hanno l'abilità di emettere una cortina fumogena per fornire una copertura temporanea. Inoltre sono dotati di telemetri al laser e visori termici che permettono di ingaggiare i carri sovietici anche durante la notte. Il movimento del carro e la rotazione della torretta sono indipendenti. Per sparare a "Ivan" basta sovrapporre il mirino alle unità avversarie e premere il bottone del mouse. Fiam!

Infine, c'è la schermata che riporta lo status dei veicoli. Se è ridotta a un quadrante, ci sono solo due barre per veicolo indicanti il morale e l'efficienza, mentre a schermo pieno vengono mostrati anche i proiettili rimanenti per ogni tipo di arma.

Abbandonando una visione della guerra puramente strategica, alla ODE hanno enfatizzato l'elemento "videogiocoso", nonostante questo non implichi affatto l'assenza di decisioni tattiche. L'equilibrio tra prontezza di riflessi e necessità di prendere le giuste decisioni in *Team Yankee* è perfetto e il tempo richiesto per progredire attraverso i gradi di difficoltà garantisce battaglie sempre equilibrate, sebbene alcuni degli scontri finali diventino incomprensibilmente difficili da vincere.

La grafica di *Team Yankee* è molto buona. La scelta di utilizzare sprite in bitmap invece di poligoni per le immagini in 3D dei veicoli può sembrare insolita, ma questo garantisce fluidità e accuratezza grafica. Le immagini dei veicoli sono state disegnate ricorrendo all'aiuto di un esperto militare e questo dovrebbe essere garanzia di autenticità. Un piccolo difetto derivante dall'uso della grafica bitmap è la perdita di dettagli che avviene quando si usa la zoom, ma questo non influisce affatto sulla giocabilità e la grafica è generalmente buona. Il sonoro è discreto, con gli indispensabili rombi e esplosioni.

Team Yankee è un eccellente tentativo di proporre il fascino dei simulatori di carro armato a un pubblico più vasto. Una giocabilità ricca, una realizzazione originale e un livello di difficoltà che aumenta gradualmente sono tutti fattori che assicurano un interesse duraturo.

Immediatamente accessibile grazie all'eccellente metodo di controllo. Il gran numero di missioni da compiere vi terrà impegnati per parecchio tempo, nonostante una volta che si sia acquisita familiarità con ogni missione l'interesse sia destinato a calare. Anche i giochi più longevi hanno i loro limiti.

AMIGA

L'insolita scelta della grafica bitmap può dirsi azzeccata, nonostante non sfrutti al massimo le possibilità dell'Amiga (ma si può dire che pochi giochi possono vantarsi di averlo fatto). Il sonoro è discreto, ma ovviamente una simulazione di carro armato non richiede l'impiego di un'orchestra sinfonica. Gli appassionati sia dei giochi arcade che dei simulatori sono avvisati: la giocabilità e lo spessore di *Team Yankee* deluderanno ben poche persone. Da segnalare che il programma è tutto in italiano.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	L69000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

http://speccy.altervista.org/

Access Software è un nome che tutti conoscono. Uno dei suoi meriti è quello di aver reso famosa la US Gold grazie a titoli come *Leaderboard, Raid Over Moscow* e *Beach Head*, tutti realizzati dal team dei fratelli Carver. Ora se ne sono venuti fuori con una serie di "gialli interattivi" dotati di Real Sound® e Motion Graphics®. Beh, con quel bel po' di marchi registrati dovranno essere proprio dei bei giochi.

Mean Streets è il primo della serie e ci porta in un futuro non troppo distante nei panni di un detective privato chiamato a investigare sull'apparente suicidio di un famoso scienziato, il professor Carl Linsky. Il gioco usa diversi scenari con quattro schemi-base di gioco: volare da un luogo all'altro a bordo di una "hovercar"; sequenze di sparatorie viste lateralmente; interrogatori dei sospettati e perquisizione delle locazioni.

Dopo una sequenza introduttiva carica d'atmosfera si capisce subito che investigare sulla morte di Linsky non sarà per niente facile. Il lavoro richiesto per correlare i numerosi indizi è notevole e comprende la perquisizione di un sacco di palazzi e l'interazione con molti personaggi.

- Vai, investigatore: vola con la tua hovercar da un posto all'altro...

MEAN STREETS

La US GOLD/ACCESS vi incarica di indagare su un caso di omicidio nella West Coast...

I viaggi da una locazione all'altra comportano uno schermo con grafica vettoriale sul quale è sovrimpresso il pannello di comando della vostra "Lotus Speeder". Anche se è possibile condurre manualmente il veicolo, è meglio lasciare la guida al pilota automatico e al computer di navigazione - basta inserire le coordinate della meta desiderata e... oplà! Mentre si è a bordo si può accedere a un videotelefono per comunicare con Vanessa (la vostra segretaria) o con l'informatore Lee Chin. Entrambi sono un'utile fonte di informazioni.

Una volta atterrati ci si trova davanti a una delle tre situazioni di base - l'interrogatorio di un personaggio, la perquisizione di una stanza o di un edificio o lo scontro a fuoco con uno o più avversari. L'interrogatorio presenta uno dei 27 personaggi digitalizzati al quale si possono fare domande ricorrendo se necessario alla violenza o alla corruzione. Questa è la sezione graficamente meglio realizzata del gioco e sarebbe potuto essere molto più laboriosa se non fosse per l'ottima implementazione. Ogni personaggio digitalizzato è stato scelto bene e mostra una personalità molto spiccata con parecchie variegate reazioni di fronte al vostro comportamento.

La perquisizione di una stanza o di un palazzo avviene mediante il nuovo "sistema di ricerca ad albero" sviluppato dalla Access che non richiede l'uso della tastiera ma offre dei menu variabili con tutte le opzioni per ogni azione possibile e gli elementi adatti a ogni locazione. Il gioco è pieno di problemi infidi - molte locazioni contengono trappole (alcune piuttosto evidenti), alcune delle quali possono uccidere il detective privato. Se si incontra una sequenza di scontro a fuoco bisogna sparare a un sacco di sicari visti di lato.

L'inventario permette di esaminare o vendere ogni oggetto raccolto. Vendendo gli oggetti si ottiene il denaro per le bustarelle e le munizioni. Si possono far soldi anche dando la caccia a un paio di ricercati nella zona più pericolosa della città.

IL VERDETTO

Alla Access devono aver passato un sacco di tempo a sviluppare il sistema. La complessità della trama e dell'interazione dimostrano che è stato realizzato con cura e attenzione e le quattro sezioni, sebbene molto diverse, si amalgamano molto bene.

L'hovercar è frustrante - spesso si devono coprire lunghe distanze e ci si mettono secoli. Inoltre, sembra che il vostro sia l'unico veicolo in giro nella zona di San Francisco. Sarebbe stato bello dover inseguire alcuni dei sospetti o dover sfuggire a qualche inseguitore.

Le sparatorie sono senza dubbio le sezioni peggiori del gioco - diventano subito ripetitive e a volte sono di gran lunga troppo difficili. L'assalto dei nemici non ha mai fine, anche quando si arriva in fondo allo schermo, e si può morire un po' troppo rapidamente.

Nel complesso, *Mean Streets* sembra essere stato realizzato con grande professionalità. La grafica di ogni sezione è stata ben progettata (specie gli intervistati) e la Access dichiara che il sonoro rappresenta un grande progresso tecnico poiché il programma offre effetti digitalizzati di alta qualità senza aggiungere hardware extra.

L'unica critica che si può fare è l'eccessivo accesso ai dischi (2 dischetti sull'ST) che dopo un po' diventa fastidioso. Perseverando, tuttavia, si ottengono grosse soddisfazioni.

http://speccy.altervista.org/

Un'avventura a finestre è qualcosa di diverso, come vi direbbe qualsiasi utente di Mac. Ora anche i possessori di PC, Amiga e ST possono vivere questa esperienza.

La Magnetic Scrolls è sempre stata considerata una innovatrice nel campo delle avventure e, insieme alla Infocom (ormai defunta), ha prodotto alcune delle più avvincenti ed entusiasmanti storie interattive di tutti i tempi. Nel 1987 sorprese gli appassionati con *The Pawn*, un gioco ricco di locazioni accompagnate da immagini grafiche eccellenti e dotato del parser più intelligente mai comparso in una avventura.

Recentemente, dopo il divorzio dalla Telecomsoft, aveva ridotto l'attività, ma ora è tornata con un prodotto che si può definire senza esitazione uno dei sistemi più completi e funzionali oggi disponibili.

Basare un'avventura su un libro presenta sempre dei problemi in quanto la storia è già definita e l'aggiunta di nuovi elementi deve essere studiata attentamente per non stravolgere completamente il racconto. Giocando a *Wonderland* ci si accorge che la MS è stata molto attenta ed oculata: la storia è essenzialmente la stessa che tutti conosciamo solamente che è più profonda e dettagliata lasciando al giocatore una gran libertà d'azione senza tralasciare una buona quantità di enigmi tipicamente logici seppur difficili.

Ma la novità interessante non è legata al fatto che *Wonderland* sia un'ottima avventura, tra le migliori nel suo genere, bensì al nuovo sistema operativo denominato Magnetic Windows. A prima vista verrebbe da pensare che il gioco giri su un Macintosh (o sotto Windows, per chi utilizza un IBM) e, se non conoscessimo il Mac, ulteriori indagini non farebbero che confermare la prima impressione. Ebbene, benvenuti in Magnetic Windows, il futuro dei giochi d'avventura.

Durante un'avventura vengono utilizzati spesso un certo numero di comandi usati puramente a scopo informativo che non intervengono nella soluzione dei problemi, come INVENTORY o EXITS. Magnetic Windows permette di richiamare una serie di finestre, predefinite dall'utente, che forniscono una visione globale di questi comandi più una lista degli oggetti presenti nella locazione corrente. È disponibile anche un'opzione di mappaggio automatico che permette di raggiungere qualsiasi luogo già visitato in precedenza semplicemente selezionando due volte la destinazione: una specie di GO TO molto molto sofisticato.

Tutte le finestre possono essere posizionate e dimensionate a piacimento e, nel caso abbiate creato un po' di confusione sullo schermo, potete usare il comando TIDY peer risistemarle in modo da mostrarle tutte senza sovrapposizioni e conseguente perdita di informazioni.

Come detto precedentemente il gioco segue la trama del libro ma ciò non significa che si possa avere un'idea di quello che si può trovare dietro l'angolo. Le situazioni sono state studiate ed elaborate a tal punto che anche compiti semplici, come raddrizzare una comune gruccia per abiti, diventano comparabili alle dodici fatiche di Ercole. Comunque tutti i problemi sono logici e possono essere risolti (abbastanza) facilmente, ammesso che abbiate della materia grigia tra un orecchio e l'altro. Per esempio, tornando alla gruccia, durante il gioco ci si trova a dover usare del fil di ferro. Dopo aver provato a raddrizzare la gruccia con le mani il gioco consiglia di trovare qualcosa per tenerla saldamente. Ma... non era una morsa quella nella baracca del giardino?

Nel malaugurato caso che il giocatore resti bloccato esiste il comando di aiuto che richiama un dizionario di consigli contenente l'intera soluzione sotto forma di piccoli indizi. Ogni consiglio è diviso in quattro o più parti: più si procede e più l'aiuto diventa ovvio fino a rivelare la soluzione di quello specifico problema.

Il parser, di ottimo livello, contiene una vasta gamma di sinonimi e comprende un piccolo editor che consente di richiamare i comandi digitati precedentemente e di alterarli - molto utile per ripetere sentenze molto lunghe o per correggere eventuali errori di battitura.

Wonderland segna davvero la fine delle avventure frustranti? La risposta è un sonoro SI. La MS pensa di utilizzare questo sistema su tutti i successivi prodotti per creare dei programmi sempre più avvincenti e sofisticati. A tutti gli amanti dell'avventura non resta che inginocchiarsi e ringraziare.

Come in tutte le avventure, ci vuole un po' di tempo prima di ambientarsi e cominciare a fare qualche serio progresso sebbene *Wonderland* parta all'improvviso e, una volta trovato l'orientamento, sia difficile fermarsi. Naturalmente presto o tardi la completerete e a quel punto l'interesse finisce fuori dalla finestra... e non vi resta che sedervi ed aspettare il prossimo titolo della serie Magnetic Windows.

K VOTO 910

10 G · 8 Q · x NA · 8 FF

PC

In termini di grafica, la MS e sempre stata la regina incontrastata, ma *Wonderland* è qualcosa di speciale. Lo schermo chiaro e ordinato e il buon uso delle finestre lo rendono piacevole da guardare e le locazioni grafiche sono straordinarie. L'unico vero difetto si riscontra in un PC senza il mousere controllato da tastiera.. Inoltre il suono è disponibile solo su macchine dotate di schede aggiuntive (adLib, Roland).

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L69000d	IMMINENTE
AMIGA	L69000d	IMMINENTE
IBM PC	L69000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

WONDERLAND

La Magnetic Scrolls ha forse creato l'avventura perfetta?

La Magnetic Scrolls se la cava davvero bene con la grafica - gli ottimi disegni si combinano con un eccellente uso del colore per ottenere piacevoli effetti.

LORDS of WAR

La DIGITAL CONCEPTS parte per la guerra con un revival di *Brekout*

L'idea che sta alla base di *Lords of War* è semplice: prendere gli elementi fondamentali del vecchio e glorioso *Breakout* e applicarli non a una fuga ma a un'invasione. Il regno, infestato da un feroce drago malvagio, è in offerta speciale al cavaliere che si dimostrerà più valoroso. Per stabilire chi potrà fregiarsi di questo titolo, tutti i cavalieri devono combattersi a vicenda in una guerra totale dalla quale emergerà un solo vincitore.

La guerra in questione consiste nell'abbattere le mura dei castelli avversari deflettendo contro di essi una veloce palla a forma di teschio. Non appena la "biglia" colpisce lo scudo posto al centro del castello di uno dei giocatori il round termina e il gioco riprende con un round ancora più duro da affrontare.

Per deflettere il teschio occorre spostarsi a tutta velocità attorno al castello in modo di intercettarlo con lo scudo del cavaliere risparmiando così un mattone delle mura. Nello stesso tempo, naturalmente, bisogna cercare di spedire il teschio contro le difese avversarie. Un aiuto non indifferente è dato dal fatto che con un po' di tempismo nell'uso del pulsante di fuoco è possibile catturare il teschio e trattenerlo per qualche secondo sullo scudo.

Accade talvolta che lo scudo inizi a lampeggiare. Catturarlo mentre lampeggia significa vedersi ricompensare con una manciata di "punti-magia". In seguito, ogni volta che si cattura nuovamente il teschio si ha la possibilità di gettare un incantesimo, tanto più potente quanti più punti-magia si sono accumulati. Gli incantesimi variano da un semplice aumento della velocità a una magia che distrugge il castello del vostro avversario.

Lords of War è uno di quei giochini semplici semplici che si rivelano essere sorprendentemente coinvolgenti. E se giocare contro tre avversari controllati dal computer dopo un po' diventa noioso, esiste l'opzione per affrontare due avversari computerizzati e un umano. Non un gioco che faccia gridare alla novità, ma senza dubbio molto divertente.

Non "break-out", ma "break-in"! Abbattete quelle mura prima che capiti la stessa cosa alle vostre!

http://speccy.altervista.org/

SHADOW OF THE BEAST 2

Un muro crolla, intrappolando il nostro eroe su di un ponte levatoio rettangolare al di sopra di un abisso. Chi potrà salvarlo ora? Come potete vedere, la grafica è eccellente, ma riuscirete a sopravvivere abbastanza per gustarla?

La PSYGNOSIS ci ha sfornato una nuova puntata della Bestia: saranno solo avanzi riscaldati o si tratterà di una raffinatezza da Cordon Bleu?

Oh Cielo! Zelek, lo Stregone delle Bestie, non ha gradito molto la propria disfatta finale in Beast 1 ed ora vuole vendicarsi. Come tutti i prepotenti si accanisce contro i più deboli, ed ha così rapito la vostra sorellina con il losco proposito di trasformarla in un messaggero di guerra per il Signore delle Bestie: Lord Maletoth. Voi, ovviamente, che avete dovuto subire già una volta tale sortilegio, decidete di partire immediatamente alla volta di Kara-Moon per impedire che la vostra sorellina debba soffrire una simile orribile sorte.

SoB è stato il titolo di maggior successo per Amiga nel 1989 e, probabilmente, il primo gioco a mettere in luce quali fossero realmente le capacità tecniche della macchina. Sfortunatamente risultava un po' carente nella struttura di gioco, ma ora eccone qui il seguito, che promette una miglior giocabilità unitamente alla fantastica grafica ed al sonoro del predecessore.

SOB 2 ha inizio con la miglior sequenza introduttiva che io abbia mai visto. È di qualità quasi cinematografica, e scommetto che un sacco di gente sarà pronta a metter mano al portafoglio non appena la vedrà. Tuttavia consiglio di aspettare fino a che il gioco non è stato caricato.

In *SOB 2* siete al controllo di una figura che richiama l'aspetto di un cavernicolo e che può correre a destra e a sinistra, abbassarsi e saltare. La pressione del pulsante di fuoco attiva l'arma o l'oggetto che state trasportando (una clava inizialmente). Nell'angolo in basso a sinistra dello schermo è rappresentata una fiasca rossa che si va svuotando ad ogni colpo ricevuto. Quando è vuota siete morti. Inoltre sul fondo dello schermo vi è una piccola finestra utilizzata per i messaggi.

Non è certo il modo più delicato per suggerirvi di sloggiare: un mostro muscoloso sospinge verso di voi un grosso macigno.

Il protagonsita si aggira in uno scenario magnifico, che scrolla in tutte le direzioni su due piani parallattici. Ovviamente non si tratta della classica passeggiata domenicale nel parco: vi sono burroni da saltare, cascate da superare, liane su cui arrampicarsi ed un gran numero di personaggi e di mostri con una maniacale fissazione nel cercare di impedirvi di salvare la sorellina.

Nel corso della esplorazione di Kara-Moon vi potrete imbattere in scrigni contenenti dell'oro, che può essere impiegato per acquistare cibo e armi, reperibili in determinate locazioni. A volte, in certi scrigni o dopo aver abbattuto un mostro, potrete trovare delle armi e altri oggetti che vi saranno utili. Potete trasportare fino a quattro oggetti alla volta, selezionando quello attivo mediante i tasti funzione. Alcuni oggetti hanno un'utilità limitata, perciò badate bene a ciò che scegliete.

I programmatori hanno tentato di sovrapporre alla struttura di gioco originale qualche elemento di avventura dinamica offrendo la possibilità di interagire con alcuni dei personaggi incontrati. Premendo il tasto "A" potete tentare di stabilire un dialogo digitando una parola chiave. Per esempio, all'inizio, incontrerete un vecchio che va lamentandosi per una grave perdita subita. Interrogandolo sul vocabolo "LOSS" vi risponderà dicendo di essere stato derubato del proprio anello dai Goblins. Non è necessario un grande intuito per capire che se riuscirete a recuperarlo vi aiuterà.

BESTIALE?

Tutto ciò può far venire l'acquolina in bocca, ma per essere franchi dirò di non essere rimasto molto impressionato da *Beast 2*. Gli scenari sono graficamente splendidi e scrollano con assoluta fluidità, ma i mostri, benché ben disegnati ed animati, mancano di colore ed appaiono piuttosto scialbi rispetto a quelli di *Beast 1*. La cosa peggiore però è la definizione del personaggio principale, che sembra uscito da un C64. Capisco e apprezzo che ciò sia stato fatto per risparmiare un po' di memoria, ma uno è costretto a guardare questo sprite per tutto il gioco e non mi pare una scelta felice.

L'elemento di avventura è un tocco in più ed insaporisce la trama, ma non risulta particolarmente coinvolgente. Gli effetti sonori sono poco convincenti e la musica di accompagnamento è abbastanza tetra. Ma i veri problemi di *SoB 2* sono dati dall'eccessiva difficoltà e dalla la scarsa interfaccia con il giocatore.

Mi considero un giocatore di discreto livello e tuttavia, dopo essermi perso per diversi giorni dietro questo programma sono giunto solamente all'inizio del secondo livello. Se non fossi stato a conoscenza di

qualche gabola sarei ancora in un vicolo cieco. I mostri drenano la vostra energia tanto rapidamente, e si muovono con tanta agilità, che sarete morti prima ancora di accorgervene. E tutto ciò di cui disponete è un'unica misera vita! Quando sono stato ucciso nel secondo livello ho sperato di poter ripartire da quel punto, e invece no, di nuovo tutto da capo! Frustrante! Inoltre non potete scavalcare la sequenza iniziale e caricare immediatamente il gioco. Le prime volte vi entusiasmerà dopodiché sarà solo noia... E alla fine del gioco siete salutati da un brano di chitarra campionato. È un buon pezzo, ma fa sì che dalla fine di una partita all'inizio della successiva intercorrano circa 2 minuti. Si può tagliare la sequenza finale ma il tempo fra due partite rimane di 47 secondi (sempre troppo).

In ultima analisi si può dire che i difetti di *Beast 2* ne mettono completamente in ombra i lati positivi. Risulta per me un mistero come possa essere stato tanto osannato su alcune testate d'oltremanica. L'unica spiegazione è che la recensione sia stata fatta senza avervi effettivamente giocato. O forse c'è chi ama le sfide impossibili. Per conto mio non sono di questa opinione: ammiro il notevole contenuto tecnico di questo programma, ma avrei preferito ancor di più un gioco davvero notevole.

http://speccy.altervista.org/

THE PUNISHER

The EDGE propone il punitore in stile Op Wolf

Frank Castiglione fu uno degli eroi americani in Vietnam. Aveva combattuto una guerra senza senso, ma aveva servito il suo paese senza fare domande. Tornato in patria, venne accolto con freddezza, ma invece di rivendicare il suo passato cambiò addirittura il suo cognome iitaliano in "Castle".

Frank riuscì così finalmente a trovare un lavoro e a metter su famiglia: dopo tanto tempo era felice, soddisfatto. Un giorno però, durante un picnic a Central Park, la famiglia Castle rimase coinvolta in un regolamento di conti fra bande che mandò Frank all'ospedale e uccise i suoi cari. Così nacque il Punitore.

Con una serie di circa 200 omicidi di criminali alle spalle, Frank venne arrestato e rinchiuso in un carcere di massima sicurezza. Pensare di scappare era follia, ma il direttore del penitenziario aveva un'idea per sfruttare le capacità di cacciatore di Frank Castle: se il Punitore fosse entrato a far parte dell'organizzazione segreta chiamata "Trust", avrebbe ottenuto in cambio la libertà e i mezzi utili per proseguire la sua missione di eliminazione sistematica del crimine.

Frank colse l'occasione al volo, ma non ci volle molto per scoprire che il Trust era anch'esso composto da criminali: l'unica cosa da fare era sopprimerne il capo e con lui eliminare ogni progetto criminoso.

Il gioco del Punitore si svolge su di una serie di schermate statiche in soggettiva che raffigurano i vicoli cittadini, le fogne e la villa di Alarico. In ogni schermo il giocatore deve eliminare con le due armi a disposizione i numerosi sgherri che appaiono da ogni dove sparando e assalendo il Punitore con ogni tipo di arma. Per farlo controlla via mouse un mirino simile a quello di *Op Wolf*, stando attenti a non colpire gli innocenti che vengono tenuti come ostaggio o attraversano lo schermo, pena la fine immediata della partita. Ad ogni schermo completato viene data la possibilità di scegliere la direzione da prendere, dopodiché l'azione ricomincia in un nuovo ambiente.

All'inizio di ogni livello (non di ogni schermo) il Punitore può entrare nel suo camioncino-armeria per rifornirsi di un'arma speciale valida solo per il livello successivo. Fra queste troviamo rivoltelle, fucili, mitragliette, lanciafiamme e persino un bazooka.

Nonostante l'ampia scelta di armi, l'interesse principale di *The Punisher* viene generato essenzialmente dalla grafica realizzata in collaborazione con uno dei disegnatori ufficiali del personaggio e quindi molto simile a quella del fumetto. L'azione vera e propria è in realtà piuttosto ripetitiva e resa fastidiosa dalla lentezza con cui si sposta il mirino. Lanciare granate a frammentazione nei vicoli di New York potrà anche essere divertente per un po', ma dopo qualche partita si sente la mancanza dello scrolling e della varietà di *Op Wolf*, senz'altro più giocabile.

Lo strano carisma esercitato dal personaggio crea un altissimo interesse iniziale, che si smorza però subito di fronte alla scomodità del sistema di comando. Il fatto che colpendo un "civile" il gioco termini immediatamente rispecchia molto bene la filosofia del fumetto, ma non aiuta certo la giocabilità rendendo il programma frustrante. Dopo qualche partita, l'interesse rimane alto solo per il desiderio di vedere la grafica del livello successivo.

K VOTO **699**

G 8 · QI 4 · A 5 · FK 6

AMIGA

Mentre la resa grafica dello stile e dell'atmosfera del fumetto è ottima, non si può dire lo stesso del sonoro, decisamente su livelli mediocri. I caricamenti rapidi non danno alcun fastidio, mentre si sarebbe potuta migliorare la fluidità dei comandi. Divertente per un po', ma poi paragonabile alla versione condensata di "Circolo di Sangue" contenuta nel manuale: deludente.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO

Possibili altre versioni

http://speccy.altervista.org/

Rick torna a calcare le scene dei giochi di piattaforme, grazie alla MICROSTYLE...

Rick fa una gelida fine in Freezia.

RICK DANGEROUS II

Il primo *Rick Dangerous*, grazie ai suoi complicati problemi e a una superba presentazione, fu come una boccata d'aria per il genere un po' antiquato dei giochi di piattaforme. Ora, a 11 mesi di distanza, Rick indossa calzamaglia, mantello e stivali e schizza nei cieli nel tentativo di salvare l'umanità da un'invasione di alieni comandati dal suo arcinemico, Fat Man!

Il gioco comincia offrendo al giocatore la scelta di quattro fra i cinque livelli disponibili, che vanno superati correndo, strisciando, saltando, sparando e usando bombe.

L'aspetto generale di *RDII*, come in *RD1*, è ottimo. Ogni livello segue un tema ben preciso e il gioco offre una ampia gamma di ottimi elementi grafici, ciascuno dei quali è progettato con una buona dose di ironia. Le sequenza animate che precedono la partita sono tanto umoristiche quanto bene implementate e danno al giocatore l'impressione che, per quanto non particolarmente innovativo, il gioco prodotto dalla Core abbia comunque molto stile.

Naturalmente, nessun eroe può compiere adeguatamente i propri doveri senza un'arma. A questo proposito, Rick è dotato di una pistola laser e di una certa quantità di bombe ma, come nella "puntata precedente", entrambe le armi sono in dotazione limitata e vanno usate con parsimonia per ottenere gli effetti migliori. Sparsi qua e là ci sono comunque parecchi bonus, alcuni dei quali reintegrano le nostre scarse risorse. In aggiunta a queste difese perfettamente fisiche, al giocatore vengono offerte (in perfetto stile "piattaformico") sei vite da spendere per portare avanti la sua causa.

Colori fangosi - ma del resto siamo nelle miniere di fango, quindi non meravigliatevi.

Giocandolo ci si rende immediatamente conto che qui non servono solo riflessi pronti. Nonostante il gioco sia rapido e frenetico, non vi consigliamo di tentare di attraversarlo di corsa a meno che non vogliate finire in una delle numerosissime trappole. Certi ostacoli sembrano insormontabili e richiedono l'esecuzione di azioni specifiche per poter essere superati.

Tutto ciò, tuttavia, non significa che *RDII* manchi di elementi d'azione. La velocità con la quale attaccano alcuni dei nemici relegano in soffitta ogni speranza di ritirata strategica, e a questo punto è facile che sopraggiunga il panico mano a mano che le limitate difese di cui siamo dotati scompaiono in eccessi di furia omicida.

Graficamente, *Rick Dangerous* II è superbo. Non si può non ridere di fronte alle espressioni dei personaggi che si gettano incautamente sulla nostra linea di fuoco per scoprire ciò di cui sono fatti gli eroi! Robot, boscaioli, uomini delle caverne dalla mascella quadrata, talpe occhialute e laser vaganti posseggono tutti un'individualità che delizia l'occhio. Già questo è un incentivo a procedere nel gioco, tanto per vedere in che modo morirà Rick la prossima volta!

Rick in sé è un tipico eroe - con denti bianchi e pupilla luccicante - e avanza con tutta la baldanza di chi sa riconoscere un buon prodotto quando ne vede uno. Il colore è anch'esso impiegato al meglio, e un'animazione precisa e variegata ne fa da complemento.

Per quel che riguarda il sonoro, la Core ha scelto di sfruttare l'approccio più appropriato piuttosto che quello più tecnico. Senza dubbio non c'è nulla che vi farà rimanere a bocca aperta di fronte alle nuove capacità audio dell'ST, ma ogni suono presente è stato pensato bene ed è perfettamente adeguato. Le musichette dei titoli e d'inizio livello sono decisamente ispirate ai cartoni animati e danno il tocco finale a quello che, sebbene antiquato come concezione, è un prodotto che dimostra la continua longevità di uno dei generi originali dei giochi elettronici. C'è solo un problema: quando lo si finisce (e non è nemmeno troppo difficile) difficilmente lo si vorrà ricaricare. Forse è già tempo di *RDIII*.

L'affascinante grafica da cartone animato e la presentazione generalmente fluida creano subito un alto interesse. La relativa facilità con cui si entra nel gioco mantiene vivo quell'interesse e il livello di frustrazione assicura che i giocatori saranno intenzionati a completarlo. Una volta riuscita l'impresa, però, sparirà l'incentivo a rigiocarlo.

K VOTO **870**

G 7 · QI 5 · A 6 · FK 8

ATARI ST

La grafica ben disegnata, colorata e implementata non danneggia la credibilità dell'ST e dimostra che non sono necessariamente le tecniche più aggiornate ad avere la meglio. Il sonoro completa perfettamente lo schema di gioco, senza promettere nulla che non possa mantenere.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	IMMINENTE
IBM PC	L59000d	IMMINENTE
CPC	L19500c	IMMINENTE
SPECTRUM	L19500c	IMMINENTE
C64/128	L19500c • L25000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

http://speccy.altervista.org/

THE LIGHT CORRIDOR

"L'eco della luce sulle pareti del silenzio" - così la INFOGRAMES descrive il suo originalissimo gioco a scorrimento, che abbiamo provato in una primordiale versione di pre-produzione.

Tutta la Galassia è immersa nell'oscurità... e l'ultimo prodotto della Infogrames offre al giocatore la colossale possibilità di far tornare a splendere la luce, fornendo nel contempo un'originalità che pochi altri giochi possono vantare. Se riuscite a immaginare l'equivalente computerizzato dello squash giocato in un corridoio tridimensionale in movimento, avete presente *The Light Corridor*.

La partita si gioca sparando una sfera lungo un corridoio pieno di ostacoli che assumono la forma di muri (sia statici che attivi) con lo scopo di raggiungere l'estremità opposta del tunnel. Quando la sfera va a finire contro un ostacolo torna a rimbalzare verso il giocatore che può respingerla mediante una racchetta quadrata semitrasparente.

Il gioco contiene 2 serie di 7 parti, ciascuna delle quali formata da quattro sezioni di tunnel. Ciascuna delle 7 parti corrisponde a un colore dell'arcobaleno. Ogni quattro sezioni di tunnel completate il giocatore incontrerà una sfida. Superandola con successo si ottiene un frammento di luce che aiuta a illuminare la Galassia.

Sparsi per i tunnel ci sono dei gettoni - raccogliendoli si ottengono dei bonus che vanno da una vita extra (si perdono quando non si respinge la sfera) a una racchetta di dimensioni doppie (simile a certi bonus di *Arkanoid*).

Alla Infogrames dicono che oltre al gioco di base nella versione finale ci sarà un editor di schermi che permetterà di ristrutturare o di crearsi nuovi tunnel.

L'impressione iniziale è che l'originalità di questo gioco sia più un'arguzia. Ad ogni modo lo schema di gioco sembra promettere bene e la realizzazione è rifinita e promettente. L'effetto 3D del tunnel è particolarmente convincente e l'autore è riuscito a dare un'ottima impressione di velocità.

BETA TEST

- Movimento in 3D fluido, preciso e convincente.
- Schema di gioco piuttosto originale
- Eccellente atmosfera con un ottimo uso del colore

- Il sonoro deve essere migliorato
- La velocità può essere eccessiva per alcuni
- A lungo andare può diventare ripetitivo

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L38000d	IMMINENTE
ST	L38000d	IMMINENTE
PC	L38000d	IMMINENTE

A questo stadio il sonoro è quanto meno funzionale, ma potrebbe essere migliorato di molto. *The Light Corridor* sembra avere il potenziale per diventare un eccellente prodotto, che recensiremo non appena sarà finito.

3D INT'L GOLF

Il golf è stato uno degli ultimi generi di giochi a beneficiare della tecnologia dei 16-bit. Negli ultimi mesi sono usciti sia *Ultimate Golf* della Gremlin che il superbo gioco giapponese per l'FM Towns. Ora entra in scena la CRL con un'altra simulazione, che abbiamo avuto modo di giocare in versione "beta test".

Numerose opzioni consentono di fare di tutto, dalla configurazione dei comandi al numero di giocatori (da 1 a 4), dal numero di buche da giocare al modo di gioco (professionisti, amatori, novellini e scelta della gara, del colpo e della gittata). Sono disponibili anche altre possibilità, tipo caricare e salvare intere partite (o solo informazioni specifiche) o vedere i record precedenti.

Anche la grafica è piuttosto impressionante. È vista dalla solita prospettiva "alla *Leaderboard*"

La vista dall'alto del green mostra tutte le pendenze che vi separano dalla buca.

Il nuovo golf in 3D della CRL

PALLA! Anche se siamo nello schermo principale, si può accedere a una vasta gamma di opzioni utili per assistervi nel gioco.

(alle spalle del giocatore), gioco di cui viene ripresa anche la fluidità delle animazioni. Inoltre, sia prima di ogni buca che durante i replay che seguono i colpi, viene mostrata una nuova mappa in 3D realizzata in maniera eccelsa.

Una volta sul green, la fase del *putting* viene vista dall'alto con il green rappresentato in bassorilievo per mostrarne le gibbosità. I comandi sono semplici e usano un puntatore per cambiare la direzione del colpo, mentre una serie di pressioni dei pulsanti del mouse ne influenza la forza e l'effetto.

Così com'è adesso (senza ostacoli quali il vento e con solo una delle quattro piste disponibili) il gioco è ben lungi dall'essere completo e si farà aspettare ancora per un paio di mesi. Da quel che abbiamo potuto giocare, tuttavia, il commento più adatto è "impressionante".

BETA TEST

- Ottima presentazione con un sacco di opzioni.
- Display in 3D innovativo.
- Scelta fra quattro percorsi diversi, tutti su un solo disco.

- Il display in 3D appare prima e dopo ogni colpo e può diventare ripetitivo.
- Anche se 3D Golf appare molto tempo dopo *Leaderboard*, a parte qualche aspetto nella presentazione, non c'è niente di nuovo.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
ST	prezzo nc	DICEMBRE 1990
PC	prezzo nc	1991

Prima di ogni colpo viene mostrata una bellissima panoramica in 3D della buca, mentre dopo un replay mostra il tragitto della pallina.

Ra-ta-ta-ta! Beccati questo, dannato mangiapatate! (E altre frasi xenofobe del genere).

Indossiamo sciarpa e occhialoni per giocare con il nuovo titolo della MIRRORSOFT/ CINEMAWARE

WINGS

Alleluia! Con così tante simulazioni di volo sul mercato era incredibile che nessuno avesse ancora pensato a scriverne una che permettesse di guidare un "aquilone" della 1ª Guerra Mondiale. Adesso, tutto d'un tratto, giunge notizia non di uno ma di ben tre giochi con una simile ambientazione - *Knights of the Sky* dagli esperti in simulazione della Microprose, *Fokker* di Glyn Williams (quello di *Warhead*) e, primo ad uscire dagli hangar con qualche mese di vantaggio, *Wings* della Cinemaware.

Wings comincia in una scuola di volo dove uno schermo di opzioni consente di creare un proprio "allievo" e di fargli conquistare il grado di pilota (cioè passare i test per essere assegnato alla prima linea). Per i più impazienti c'è un pilota pre-generato (Waldo P. Barnstormer - che razza di nome!) pronto a decollare subito.

I piloti sono caratterizzati da quattro attributi: Capacità di Volo, Capacità di Tiro, Attitudini Meccaniche e Resistenza. La prima caratteristica influenza la velocità e la manovrabilità del nostro aereo. Maggiore è la Capacità di Tiro e meno colpi serviranno per abbattere un nemico. Le Attitudine Meccaniche influisce sulla capacità di mantenere in quota l'aereo colpito dai nemici e l'ultimo attributo determina la probabilità di sopravvivere a un impatto (piuttosto importante!).

I nuovi piloti hanno 40 punti da distribuire fra le varie abilità. Nel corso del gioco si torna a questo schermo per vedere come le varie missioni influiscono sugli attributi, quanti aerei tedeschi abbiamo abbattuto e quante medaglie abbiamo guadagnato!

Per guadagnarsi i gradi di pilota bisogna completare una missione di prova (i tipi di missione sono descritti più avanti). Se si ha successo ci si può unire a una squadriglia come luogotenente in seconda. Altrimenti, si torna a scuola!

Bomb away! Avete mancato un bersaglio: ora dovete salvare la faccia centrando l'altro.

AZIONE!

Una volta guadagnati i gradi si viene istruiti dall'ufficiale in comando e incaricati di aggiornare il diario della compagnia. Questo serve come diario di guerra e appare fra una missione e l'altra per fornire informazioni interessanti, divertenti e a volte importanti sullo stato della squadriglia e sul successo degli Alleati in guerra.

Le missioni sono di tre tipi. I Combattimenti Aerei sono i più comuni e i più pericolosi, e comportano una quantità di compiti: scortare aerei da ricognizione, proteggere la base dai bombardieri nemici o attaccare direttamente i Fokker tedeschi. L'azione è rappresentata in 3D solido vettoriale con un'insolita inquadratura - da dietro la nuca del pilota! Durante le virate, le picchiate e le altre manovre la testa si sposta per seguire gli aerei nemici, funzionando così come un rudimentale radar .

Il cielo è pieno di velivoli amici e nemici e bisogna stare attenti a evitare collisioni e a non colpire gli aerei alleati. Ferimenti e collisioni possono comportare, a seconda della vostra fortuna, la perdita dell'aereo e della faccia piuttosto che della vita. La missione finisce quando tutti i nemici sono stati abbattuti o quando venite eliminati!

Gli altri due tipi di missioni, gli Attacchi a Terra e i Bombardamenti, sono più simili a un gioco da bar delle missioni di Combattimento Aereo. Entrambe sono precedute da una riunione durante il quale si viene informati sui bersagli primari che devono essere distrutti, anche se ci sono un sacco di bersagli secondari da colpire. Non si può rimanere uccisi, ma la missione viene considerata fallita se si viene colpiti o se si manca il bersaglio primario.

Le missioni di attacco al suolo sono viste da un'angolazione di tre quarti, con una strada che scorre a velocità costante sotto al nostro aereo. Le missioni di bombardamento sono viste dall'alto, con la campagna che scorre lentamente in verticale sotto al velivolo. È necessario un certo tempismo per stabilire il ritardo fra lo sganciamento della bomba e il suo impatto al suolo, e la dotazione di bombe è piuttosto scarsa.

Se si falliscono cinque missioni consecutive si viene espulsi dalla squadriglia. Un comportamento atipico per un ufficiale, tipo abbattere gli aerei alleati o i mezzi della Croce Rossa, ha lo stesso effetto. Se venite espulsi o il pilota dovesse perire in azione se ne può generare uno nuovo che riprenda il diario da dove era rimasto. Di conseguenza in *Wings* non si può vincere o perdere in senso stretto, anche se lo scopo sarebbe di sopravvivere sino alla fine del conflitto.

Wings è un po' diverso dal solito stile della Cinemaware, poiché non c'è "trama" come ad esempio in *Rocket Ranger* o in *It Came from the Desert*. Accadono delle cose cui si prende parte, ma lo scopo finale, a volte, sembra un tantino vago. Comunque la presentazione, la grafica, la musica e gli effetti sono decisamente eccellenti e l'atmosfera storica generata è meravigliosa.

Il problema più grosso è che *Wings* cerca di piacere a tutti. Le missioni di combattimento aereo sono troppo irreali per soddisfare i fanatici delle simulazioni di volo - ad esempio non si può modificare la velocità di volo e non ci sono decolli e atterraggi - e le missioni di bombardamento e di attacco al suolo sono troppo semplici per gli amanti dell'azione. Ad ogni modo, le missioni diventano piuttosto difficili, specialmente nelle fasi avanzate della Guerra.

Con tutti i suoi difetti, *Wings* è divertente da giocare e piuttosto vario. Se volete un gioco di volo (e non una simulazione) dove si possano vedere in faccia i nemici, *Wings* è quel che fa per voi.

La sequenza cinematografica introduttiva è impressionante e gli alti standard di produzione e le divertenti missioni vi tengono incollati all'Amiga per un pezzo. Comunque non vi ci vorrà molto per accorgervi che le missioni sono tutte uguali. La mancanza di vera profondità nello schema di gioco e di uno scopo finale diminuiscono l'incentivo a continuare a giocare, ma fin quando dura è un gran divertimento e un acquisto valido.

K VOTO **825**

G	IQ	A	FF
9	5	9	8

AMIGA

Abbiamo ricevuto la versione finale con tutta la documentazione ma senza scatola. La presentazione è patinata e la grafica, sia statica che animata, è eccellente. I vettori in 3D sono sufficientemente veloci e dettagliati ma niente di speciale. Gli effetti sonori sono buoni e la musica eccellente. Non un vero e proprio simulatore della Grande Guerra ma una divertente, interattiva, convincente storia di guerra.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	INIZI '91
AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	L49000d	NATALE '90

Non sono previste altre versioni

L'autocisterna esplode - alla faccia del prezzo del petrolio!

http://speccy.altervista.org/

Herewith the Clues è la versione su computer di un gioco che negli anni trenta fece impazzire i nostri nonni. Creato dal noto scrittore di racconti gialli e neri Dennis Wheatley, il gioco poneva un giocatore o un gruppo di amici nei panni degli inquirenti incaricati di risolvere un caso di omicidio.

La confezione conteneva tutti gli indizi necessari: fotografie, bustine di fiammiferi, lettere, mozziconi di sigaretta, biglietti del teatro ecc... La soluzione raggiunta dai giocatori poteva essere quindi confrontata con quella contenuta in una busta sigillata. Il successo di questi "gialli interattivi" fu tale che il primo di essi, *Herewith the Clues* appunto, venne tradotto in otto lingue vendendo oltre 250.000 copie in tutto il mondo.

La sua edizione moderna è stata realizzata per mezzo del sistema EGAS (vedi K16), il nuovo generatore di ipergiochi realizzato nel Regno Unito. Agli indizi materiali contenuti nella confezione originale del gioco sono state sostituite schermate di testo e foto digitalizzate alle quali è possibile accedere cliccando con il mouse su particolari punti dello schermo. La schermata principale mostra la scrivania dell'investigatore sopra la quale c'è tutto il materiale inerente al caso: l'omicidio di un terrorista dell'I.R.A.

La scrivania dell'ispettore. Avete tutto quello che vi serve per l'indagine, caffè compreso.

HEREWITH THE CLUES!

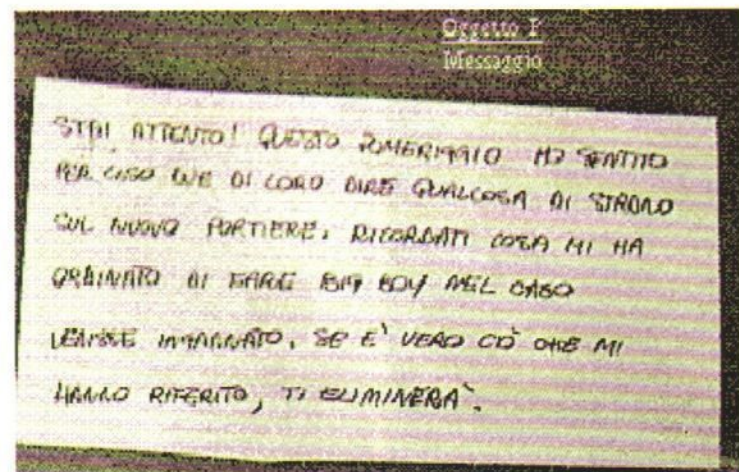
L'ACTUAL SCREENSHOT indaga negli anni '30

(organizzazione già attiva negli anni trenta).

Gli oggetti sono divisi in gruppi: indizi materiali (mozziconi, righelli, ecc...), foto, rapporti degli agenti ai nostri ordini e relazioni del servizio segreto sugli individui sospettati. Cliccando sull'immagine che interessa si accede a una sotto schermata che elenca tutti gli oggetti di quel gruppo. Cliccando nuovamente sull'oggetto che si desidera esaminare ne verrà mostrato il testo o un'immagine digitalizzata.

Come in *The President is Missing* il caso è subito presentato al completo, e viene risolto senza spostarsi dalla scrivania. Questo non significa che si tratti di un caso facile: anche gli investigatori più accaniti avranno bisogno di qualche settimana. Il lavoro sarà indubbiamente facilitato dal fatto che l'edizione del gioco distribuita nel nostro paese è interamente in lingua italiana.

Herewith the Clues è un buon esempio della nuova tecnologia "Iperadventure". L'interfaccia utente è facile e permette una gestione rapida del gioco, ma il suo grosso difetto è la totale mancanza d'azione. Per il giocatore dover gestire una grande mole di dati senza potersi spostare dalla scrivania elettronica può alla lunga rivelarsi fonte di noia.

Una soluzione potrebbe essere spezzare la trama in più tronconi ai quali si accede in successione una volta effettuate particolari scoperte o trovate specifiche parole chiave. Anche in questo modo però giochi come *Herewith the Clues* soddisferanno solo gli amanti dell'attività mentale pura.

Uno dei messaggi del gioco. Come vedete *Here With The Clues* è tutto in italiano.

Imparare a giocare è facile ed immediato. Entrare nel gioco lo è un po' meno, dal momento che il giocatore deve anzitutto "digerire" un notevole malloppo di testo. L'interesse rimarrà costante per tutta la durata del caso, ma una volta risolto non lo giocherete più.

K VOTO **738**

AMIGA

Il sonoro è quasi inesistente, con qualche fruscio sparso qua e là. Di grafica non si può parlare, visto che le uniche schermate grafiche sono costituite da foto digitalizzate. Visto il prezzo, e considerando che la trama del gioco non è originale ma è tratta integralmente dall'edizione originale pubblicata negli anni trenta, si può dire che *Herewith the Clues* presenti il miglior rapporto denaro investito/denaro ricavato degli ultimi cinque anni. Adatto solo agli atleti della mente.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

http://speccy.altervista.org/

PROFESSOR MARIARTI

La KRYSALIS vi manda a esplorare il laboratorio di uno scienziato matto.

Il Professor Mariarti ha ricevuto istruzioni dal governo locale e voi, nei panni dello scienziato, dovete correre su e giù per gli schermi per risolvere i tipici problemi di un gioco di piattaforme. Lo scopo in ciascuno dei cinque livelli è di raggiungere un interruttore e di staccare la corrente. I problemi si basano sull'utilizzo di oggetti particolari in situazioni particolari, tipo indossare un casco da palombaro in una stanza pressurizzata.

Nelle stanze dei laboratori vagano le creazioni del professore, che vanno dal genere prevedibile (robot impazziti) a quello più esotico (pozzanghere di bava vaganti). Queste possono essere stordite o distrutte, a seconda della creatura e/o dall'arma che si possiede in quel momento. Ad ogni modo non scompaiono a lungo, quindi tutto questo serve solo per prendere un po' di fiato.

I giochi di piattaforme oggigiorno devono essere parecchio spettacolari per suscitare interesse. La Krysalis voleva "...un gioco che avesse un'aura di familiarità. I giochi di piattaforme sono uno dei generi più sfruttati e volevamo un gioco a cui la gente si potesse affezionare. Dopo tutto, ancor oggi gioco a *Manic Miner*!"

Sfortunatamente, *Mariarti* ha qualche difettuccio. Per cominciare, c'è la semplicità dei problemi. Non ci vuole una laurea in Bollitura di Uova per capire che per superare una griglia elettrificata conviene spegnere la macchina che ci sta vicino.

Ci sono anche uno o due problemi di giocabilità. Il più frustrante è il salto doppio, che si ottiene tenendo la leva del joystick nella direzione voluta. A meno che non si stia molto attenti, questo conduce spesso ad atterrare su di una scala o una piattaforma per poi rimbalzare subito via.

Con un po' più di olio di gomito in fase di progettazione, *Mariarti* avrebbe potuto essere ottimo. Così com'è, può andar bene giusto per un paio d'ore alla domenica.

Un gioco inizialmente attraente che "prende" subito. Tuttavia, non appena si cominciano a fare progressi insorge la frustrazione da ingiocabilità - in special modo per i salti doppi. La semplicità del gioco implica anche che non ci vorrà molto per finirlo. Non proprio un prodotto duraturo.

K VOTO 645

G	QI	A	FK
6	6	7	7

AMIGA

Graficamente identico alla controparte per ST, la versione per Amiga è solo leggermente migliore nello scrolling orizzontale e nella qualità degli effetti sonori campionati. Il movimento in verticale è ancora con schermi "a stacco" e comporta gli stessi problemi di giocabilità. Peccato davvero - l'idea di fare uscire un bel gioco di piattaforme per Amiga era piuttosto appetitosa.

K VOTO 630

G	QI	A	FK
7	5	6	6

ATARI ST

Grafica brillante e definita, ma gli elementi del fondale e quelli in primo piano si distinguono poco rendendo di tanto in tanto molto difficile identificare le piattaforme. Il vero problema è però il sistema di schermi "a stacco" che spesso provoca la morte quando si entra in un nuovo schermo e si finisce proprio in braccio a un alieno di passaggio. Sotto gli altri aspetti è un gioco di piattaforme piuttosto normale.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

"Un interruttore molto utile" dice il gioco... ma non sarà una bugia.

TIME MACHINE

Un bel rompicapo "scientifico" dalla ACTIVISION

Il professor Potts sta lavorando alla sua macchina del tempo quando un'incursione di terroristi la riduce a un cumulo di macerie. Lo sfortunato Potts viene scagliato in una distorsione temporale e dovrà usare il suo ingegno per ricreare la storia, tornare alla sua era e fermare i terroristi prima dell'attacco.

Il giocatore guida il professore con il joystick nelle sue peregrinazioni fra foreste, paludi e giungle preistoriche mentre cerca di trovare il modo di tornare alla sua epoca, 10 milioni di anni nel futuro. Per aiutarlo ci sono due utili oggettini - un paio di capsule di teletrasporto per andare in giro e un'arma a raggi per stordire le creature di passaggio e muovere gli oggetti.

La capsula di teletrasporto può farvi passare da una locazione all'altra, insieme a qualunque oggetto nelle vicinanze. Qui state catturando delle scimmie da far diventare uomini delle caverne.

Il grande fascino iniziale generato dalla grafica e dalle animazioni interessanti aumenta man mano che si apprezza l'originalità della situazione. Dopo un giorno, comunque, è probabile che siate già entrati nell'ottica del gioco e siate impegnati con i problemi più complessi. A questo punto lo schema di gioco ripetitivo comincia a frustrare sino a che la soluzione finale non azzera il livello di interesse...

K VOTO 800

G	QI	A	FK
8	9	6	6

AMIGA

La grafica è estremamente affascinante, con forme di vita preistorica che mostrano la loro parentela con i mostriciattoli carini del 20° secolo. Il sonoro non è nulla di particolare. Il metodo di comando è un tantino scomodo e richiede l'uso continuo sia del joystick che della tastiera dato che spesso ci si deve muovere nel tempo e nello spazio contemporaneamente. Sotto tutti gli altri aspetti è coinvolgente e originale.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
C64/128	L19500c • L25000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

La storia del mondo in questo gioco è divisa in cinque zone, ognuna delle quali è formata da cinque locazioni o schermi a sviluppo circolare. Se si riesce a favorire il corso dell'evoluzione in una zona si può ottenere accesso alla successiva e così via sino a che non si arriva ai giorni nostri.

Time Machine è un rompicapo piuttosto complicato che comporta continui spostamenti fra le varie locazioni e le zone temporali per risolvere gli enigmi. Ad esempio, potete costruire un ponte su di un fiume solo impiegando un oggetto proveniente da un'altra locazione e da un'altra zona temporale. La vita è resa ancor più difficile da continui pericoli che non solo minano il livello di energia del prof. ma possono persino invalidare i suoi sforzi facendo "crollare" una zona temporale e costringendolo a ricominciare tutto daccapo.

Graficamente *Time Machine* è ben presentato, con panorami colorati delle varie zone a partire dalle paludi preistoriche per arrivare al complesso di laboratori del professore. Il prof. stesso è un tipico scienziato con camice bianco e una capigliatura "alla Einstein" che si muove per gli scenari mediante i soliti movimenti del joystick.

La sfida di questo gioco è quasi tutta derivata dai problemi da risolvere, e alcuni di essi sono veramente difficili. I geniacci superintelligenti potrebbero anche risolvere il gioco rapidamente, ma cervelli più mediocri (tipo i nostri) lo troveranno un vero rompicapo e ne saranno affascinati per un bel pezzo. Una volta risolto, tuttavia, perde completamente di interesse.

http://speccy.altervista.org/

MAGIC FLY

Il nemico è in agguato dietro l'angolo nell'ultimo gioco "elitario" della ELECTRONIC ARTS...

Di giochi con grafica a vettori pieni che pongono il giocatore ai comandi di un'astronave ultrafuturibile dotata di armi sofisticatissime e caratterizzati da una vasta gamma di avversari, ne sono passati sotto i ponti. Dal nonno di tutti, *Elite*, fino ai recenti *Warhead* e *Wingleader*, questi giochi hanno subito nel tempo un'evoluzione che li ha avvicinati notevolmente ai loro "cugini" simulatori di volo; la complessità dei comandi e delle meccaniche di gioco è infatti cresciuta in modo esponenziale dai tempi del vecchio ma efficace "commercia, spara con il laser e attracca" di *Elite*. Nonostante questo, si tratta di programmi che, con la loro ambientazione fantascientifica, strizzano l'occhio al nostro desiderio di sognare e di evadere dalla realtà "seriosa" di tutti i giorni. Perché questo avvenga il gioco deve essere facile da gestire, vario, avvincente e dotato di una veste grafica adeguata.

Magic Fly, uno degli ultimi sforzi della EA, è dotato di tutte queste caratteristiche. Sbalzato in un futuro remoto, il giocatore si trova ai comandi di un agile intercettore pesantemente armato e progettato appositamente per essere impiegato in ambienti stretti come tunnel e camere sotterranee. L'obiettivo della missione è penetrare in un importante asteroide nemico, eseguire una missione di spionaggio sulle nuove tecnologie che gli avversari stanno sviluppando al suo interno e nuclearizzare il tutto cercando di conservare il tempo sufficiente per fuggire. Il pilota è aiutato nel suo compito dai sofisticati apparati di bordo: un computer capace di assumere il controllo dell'astronave e di farla ruotare in un battibaleno anche a metà del tunnel più stretto; un sistema di controllo dei danni in grado di effettuare riparazioni di emergenza ai vari sistemi durante la missione; undici tipi di armi differenti che includono laser (tre modelli), missili (tre modelli), mine (due modelli), ragnatele elettroniche, mitragliatori difensivi e l'arma atomica globale in grado di distruggere l'asteroide (dopo averci lasciato una manciata di secondi per fuggire, naturalmente); una mappa elettronica della sezione della rete di tunnel esplorata; uno scanner con il quale esaminare gli avversari incontrati per immagazzinare i loro dati nel computer di bordo; un motore turbo capace di violentissime accelerazioni.

Tutto il gioco si svolge nella rete di tunnel. La sensazione è claustrofobica e mano a mano che ci si addentra nel complesso si ha la sensazione di invischiarsi in un labirinto senza vie d'uscita. I tunnel sono popolati da mezzi nemici. Queste unità ricordano nel loro aspetto (e nei nomi) insetti di vario genere. Se le formiche rosse sono mezzi leggeri armati di missili che strisciano lungo le pareti e le libellule mezzi di trasporto disarmati e poco maneggevoli, un incontro con una tarantola non mancherà di lasciare il segno. Non esiste una descrizione dei mostri all'interno del manuale d'istruzioni. I tipi di avversari che si incontreranno sono all'inizio sconosciuti, e così pure le loro caratteristiche. Occorre fare un uso giudizioso dello scanner se si desidera accumulare informazioni ed evitare brutte sorprese. Purtroppo mentre si studia un mostro con lo scanner non è possibile utilizzare le armi...

Dette armi non sono tutte in dotazione all'inizio del gioco. Molte (le più potenti) sono sparse qua e là per l'asteroide, e devono essere trovate e raccolte.

La vista del gioco è costantemente in prima persona, tranne durante le schermate di "collegamento" (come quella iniziale).

Il vero punto di forza di *Magic Fly* è la veste grafica. Praticamente tutti gli elementi del gioco possono essere esaminati individualmente con i vari sistemi di bordo e fatti ruotare a piacimento. La banca dati memorizza la forma di tutti gli avversari esaminati con lo scanner. Il sistema di controllo dei danni mostra un'immagine dell'astronave in grafica a fil di ferro che può essere fatta ruotare per studiare la posizione degli stessi. Lo scorrimento delle immagini nella versione Amiga è fluido e sfrutta all'osso le capacità della macchina. L'apparizione di una tarantola che arriva veloce sulle otto zampe è veramente terrificante! Le schermate introduttive si meritano veramente l'aggettivo di "cinematografiche" sia per la tecnica di inquadratura (in una grafica a poligoni pieni è importante decidere dove mettere la "telecamera" in ogni sequenza) sia per l'ottimo utilizzo del colore. Il sonoro sulle macchine a un mega presenta effetti raffinati mentre sugli Amiga inespansi è più limitato. In entrambi i casi, comunque, la gamma degli effetti non è molto vasta.

La grafica di *Magic Fly* crea un'atmosfera di claustrofobia.

Magic Fly scricchiola leggermente per quanto riguarda la giocabilità. Due sono i difetti principali: il sistema di pilotaggio dell'astronave, che si avvale di una combinazione di mouse/tastiera/joystick, non è immediato; è facile andare a sbattere contro una parete o contro un ostacolo perché in un dato momento si dovevano tenere troppe cose sotto controllo. Il secondo difetto riguarda la lentezza con la quale il gioco "carbura". Soprattutto all'inizio succede spesso di percorrere lunghi tunnel schivando ostacoli o nemici di bassa potenza senza che accada nulla di particolare. L'azione però si fa più frenetica non appena appaiono i nemici più potenti e si entra nel cuore della missione, ma una migliore distribuzione dell'azione avrebbe aiutato a catturare l'interesse del giocatore fin dall'inizio.

Il manuale di istruzioni è in italiano. E' scritto chiaramente e riporta i termini inglesi presenti nel gioco, così se non si conosce la lingua d'albione non diventa necessario ricorrere al vocabolario ogni volta che sullo schermo appaiono scritte come "atomic sledgehammer".

Magic Fly è un gioco che non mancherà di piacere ai fan delle simulazioni spaziali. Volendo fare confronti, si può dire che *Warhead* e *Starglider II* avevano qualcosa in più nella loro giocabilità, sebbene inferiori sotto l'aspetto grafico, e che *Elite* resta comunque irraggiungibile. Detto questo, *Magic Fly* è comunque un ottimo gioco. Non resterà certo a prendere polvere su uno scaffale. Yep, insettoidi in avvicinamento a ore 6!

K gioco K

Ecco l'interno della Esprit su schermo

LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE

Scatenate una Lotus con il nuovo gioco della GREMLIN

Nessun membro del pubblico di acquirenti di software non potrà non ricordare la quantità di giochi di guida pubblicati l'anno scorso. Quella che potrebbe essere l'invasione di quest'anno comincia con il nuovo gioco nato dagli accordi tra la Gremlin e la Lotus, secondo i quali tutti i giochi di guida realizzati dalla Gremlin saranno sponsorizzati dalla Lotus e dotati del suo marchio ufficiale.

L'accordo è interessante, ma il software sponsorizzato non sempre mantiene l'alta qualità dei prodotti dello sponsor. Che sia anche questo un altro esempio di programma mediocre con prezzo esagerato?

La differenza più evidente fra *Lotus Turbo Esprit* e la marea di altre conversioni è data dall'uso dello split screen, cioè dello schermo diviso in due, visto per la prima volta nel vecchio classico *Pitstop II*. Di conseguenza si può giocare in due persone contemporaneamente, raddoppiando il divertimento, o si può sfidare il computer.

Ci sono 32 piste e 3 livelli di difficoltà (ogni livello possiede un numero maggiore di piste) e si corre da soli o contro un "amico" su un massimo di 20 piste. Una volta caricato il gioco, appaiono una serie di videtae ben realizzate che mostrano varie immagini della vera Lotus con accurati schemi tecnici e un demo del gioco vero e proprio. Fra le altre cose, c'è uno schermo di opzioni dal quale si può selezionare il livello di difficoltà, il numero di giocatori e il metodo di comando. Per quanto riguarda i livelli, ognuno di essi richiede il completamento di un certo numero di piste ed è possibile scegliere da quale cominciare.

Le varie piste hanno difficoltà progressive, con pericoli come acqua, olio, lavori stradali e slavine. Ci sono tre metodi di comando: il primo usa le verticali del joystick come acceleratore/freno e il pulsante per cambiare marcia. Il secondo modo è il contrario del primo, con il pulsante usato per accelerare e il joystick per cambiare marcia. Il terzo metodo, infine, comprenderà un'opzione per mouse che non era stata ancora implementata al momento della recensione.

...e dal vivo in noce e pelle!

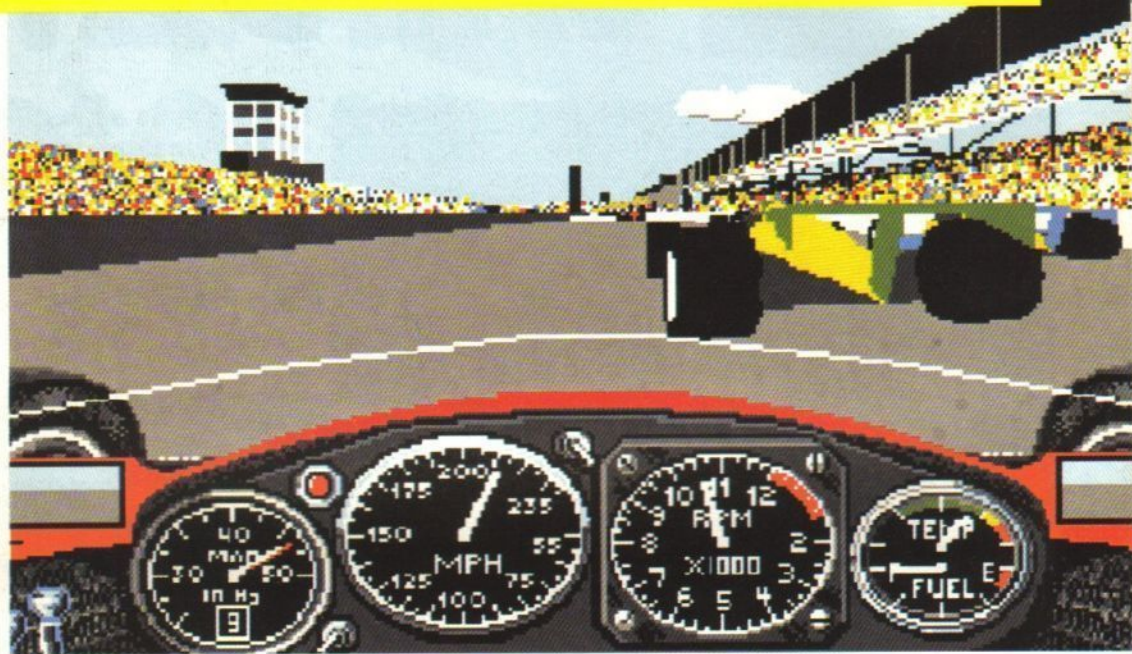
Oltre alla scelta del metodo di controllo, ogni giocatore può scegliere fra cambio manuale o automatico (cioè controllato dal computer). Tutte le informazioni sulla marcia selezionata, la velocità, i giri, il carburante e la posizione globale sono indicati sulla destra dell'area di gioco, mentre un indicatore a barre in alto a sinistra mostra i giri completati. Ulteriori similitudini con *Pitstop II* possono derivare dal fatto che prima o poi bisogna fermarsi ai box per fare il pieno e ricontrollare il motore.

Il guidatore 2 (sotto) è in ritardo e sta avendo una discussione con un altro pilota. Nel modo per un guidatore la parte inferiore dello schermo è occupata da una attraente immagine della Esprit.

Sul piano grafico, *LTE* è realizzato in maniera eccelsa. Il convincente 3D si muove in modo rapido e fluido, così come i vari oggetti all'orizzonte e ai lati della strada e anche se gli sprite principali sono visti come al solito da dietro, il colore è stato usato al meglio per ricreare lo stile dei giochi a gettone. Il sonoro era incompleto sulla copia recensita: non c'erano effetti sonori durante il gioco anche se erano disponibili cinque colonne sonore rock per deliziarci durante il viaggio.

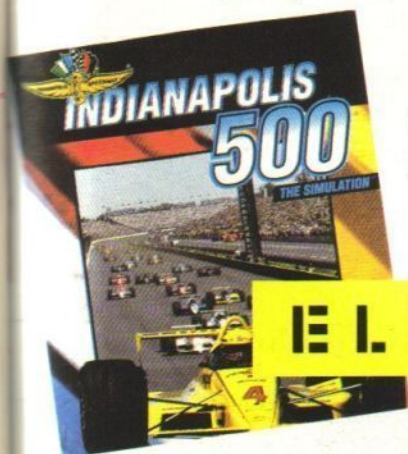
La velocità generale deve essere vista per poter essere apprezzata (il gioco non rallenta nemmeno quando lo schermo si riempie di sprite), e anche se godibile come gioco per singoli, *Lotus Turbo Esprit* diventa tutta un'altra cosa se giocato con un "amico". La frustrazione coinvolgente che si prova quando un tentativo di sorpasso viene rovinato da un'auto del computer o dall'avversario è immensa. Il livello di frustrazione dei principianti viene ridotto (a spese del realismo) dal fatto che le collisioni con gli altri veicoli non danneggiano l'auto, limitandosi a rallentarla. Una nutrita gamma di piste diverse e l'inevitabile determinazione a raggiungere il primo posto assicurano il successo a *Lotus Turbo Esprit*, anche se forse non diventerà un "classico" come *Pitstop II*, rinverdendo comunque bei ricordi per qualcuno e accendendo nuovi impeti di entusiasmo in molti altri. Sovrasponsorizzato e sovraprezzato? Decisamente no - e la Gremlin si merita una bella pacca sulle spalle per aver dimostrato che le sponsorizzazioni non sono sempre associate a software di serie B.

http://speccy.altervista.org/

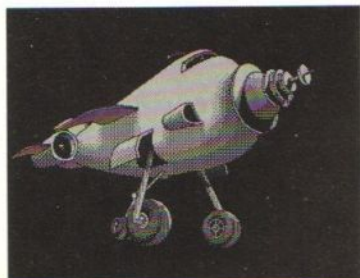
POTRAI OSSERVARE LA TUA ABILITÀ DA 6 ANGOLAZIONI DIVERSE SULLA FAMOSA PISTA DI INDIANAPOLIS

Indianapolis 500® è indubbiamente il gioco da corsa tridimensionale più veloce e spettacolare attualmente reperibile sul mercato.

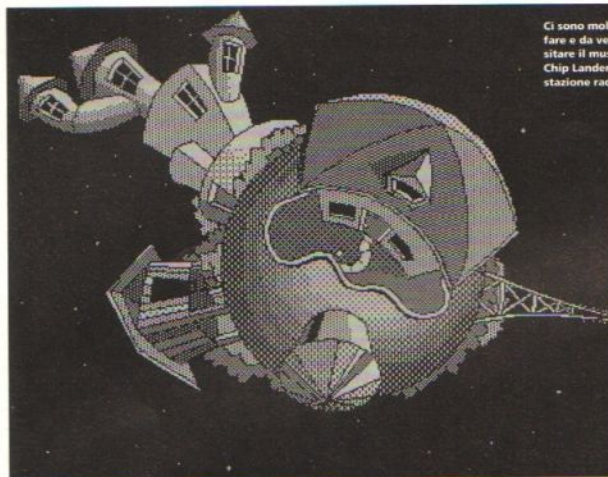
Indianapolis 500® é un gioco da acquistare al volo; metá simulazione, metá arcade; una miscela vincente resa terribilmente esplosiva dalla ECA. *VG&CW, "VG&CW YEP!"*

Scegli tra una Penske Chevrolet, una March Cosworth o una Lola Buick, ognuna dotata di un cruscotto e specifiche del motore esclusive, consone al tuo livello di bravura. Oppure crea il tuo modello personale per affrontare l'esatta replica del circuito automobilistico di Indianapolis a velocità che sfiorano i 400 chilometri orari.

Poi rivivi i tuoi inevitabili errori alla moviola, ripresi da sei spettacolari prospettive.

Disponibile per:
AMIGA - PC

ELECTRONIC ARTS™

CTO 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

Si parte...

CHI DOR

Ci sono moltissime cose da fare e da vedere: possiamo visitare il museo, giocare a Ship Chip Lander o lavorare alla stazione radio/TV.

E' passato un anno ed ecco finalmente *Cosmic Osmo* in versione CD. Rik Haynes vaga per lo stravagante sistema solare ideato dalla Cyan/Activision ...

Il nostro amico Osmo è stufo dei program mi TV. C'è solo una soluzione ...

OSMO IN PILLOLE

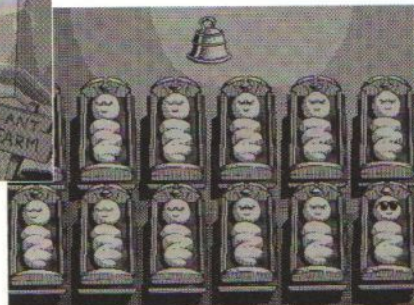
La versione originale di Cosmic Osmo - apparsa in esclusiva su K9 - era uno dei titoli più originali della storia dei giochi per computer, tanto che è difficile classificarlo come un normale videogioco: è infatti il primo hypergioco. Giocare a *Cosmic Osmo* è un abbonamento al fantastico: è come avere un "nuovo mondo" nel proprio computer in cui l'unico scopo è quello di esplorarne e sperimentarne tutte le meraviglie. Tutto è sotto il controllo del mouse, basta cliccare su un oggetto e stare a guardare quel che succede. E, credeteci, è proprio un mondo bizzarro quello di *Cosmic Osmo*: nel vostro peregrinare incontrerete un topolino cieco che suona un piano a forma di groviera, una bottiglia di ketchup che canta l'opera, una zucca maleducata che si mangia il puntatore del mouse e rutta deliziata e un'astronave a forma di sgombro.

Cosmic Osmo su CD è tutto questo e altro ancora. La versione CD comprende tre nuovi mondi da esplorare e oltre 600 effetti, colonne sonore e dialoghi. The Worlds Beyond the Mackerel (che è poi il nuovo titolo) include un eccezionale gioco arcade dal titolo Ship Chip Lander, una specie di *Lunar Lander* con alcuni elementi innovativi. Non vi piace lo sprite dell'astronave? E' presto fatto: cliccate sull'armadietto per far apparire la piastra a circuiti stampati e inserite lo sprite di una nuova scheda -potrete anche volare a bordo di uno sprite di Osmo! Per resettare la tabella dei record staccate la spina del coin-op.

Cosmic Osmo CD è per ora disponibile solo per Macintosh, mentre sono in fase di studio versioni per CDTV, FM Towns e PC.

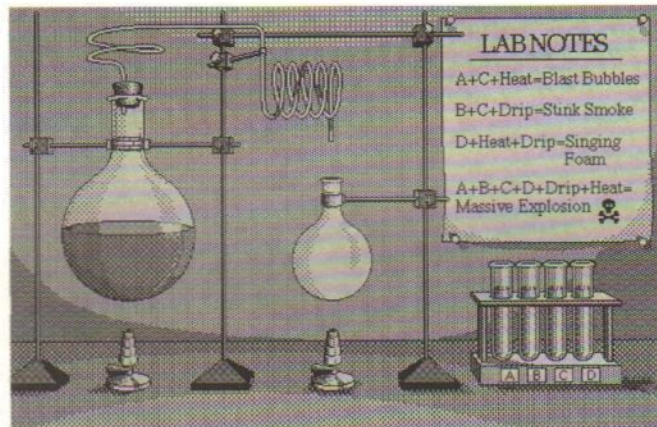
... crearsi i propri programmi televisivi. Luci, telecamera, in onda! KSMO trasmette i suoi primi programmi.

Manhole è stato il precursore di *Cosmic Osmo*. Eccone una schermata dalla versione CD-ROM per PC.

Nel frattempo, alla fattoria delle formiche...

... le formichine stanno dormendo. Quindi fate silenzio!

ME NON PIGLIA PESCI

Sfidate il professor Elvis Osmostein a Blitz Lander: il primo ad arrivare alla campanella vince.

La versione FM Towns di *Manhole* ha ovviamente i testi sia in inglese che in giapponese.

La Cyan e l'Activision hanno sviluppato il sistema operativo MADE (Multimedia Applications and Development Environment) per il CD-Rom PC e per l'FM Towns (di cui vedete alcuni esempi in queste pagine). Questi maestri dell'immagine sintetica stanno anche producendo vari titoli MADE per il CDTV, di cui *Manhole* sarà il primo.

Cosmic Osmo CD attraverso il microscopio.

Dall'esame al microscopio risulta che Osmo lavora sodo.

Manhole per FM Towns ha una grafica eccezionale a 256 colori, audio di qualità CD e molte nuove cose da esplorare.

Nel laboratorio di chimica è tempo di esperimenti ...

...oh No! A+B+D+Drip+Heat equivale a un'esplosione alla massima potenza!

http://speccy.altervista.org/

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Dalle fogne al NES: le tartarughe più amate

A Londra le autorità vogliono arrestarle: centinaia di piccoli seguaci delle Turtles si sono gettati nei tombini della città per emulare i loro eroi, con grande gioia dei loro genitori...

Ormai gli eroi più profumati del mondo impazzano ovunque e purtroppo sono arrivati anche a casa mia: non c'è più pace, ho perso la nozione del tempo e alla sesta partita mi sono sciroppato quasi due ore di gioco senza riuscire a giungere al malefico Shredder! Uffa!!

Quasi quasi passo dall'altra parte della barricata e mi faccio anch'io un bel brodetto di tartarughe... no, no, scherzavo, non vi arrabbiate! Parliamo subito di quest'avventura, che è ambientata a New York, nelle fogne di Wall Street, quartier generale delle Tartarughe Mutanti e del loro Maestro Splinter.

La brutta notizia del giorno è che il malvagio Shredder, capo del Ninjitsu Foot Clan, ha rapito una carissima amica dei nostri eroi, la dolce April. Inevitabile quindi l'immediata spedizione punitiva, nella quale purtroppo può essere impegnata una sola tartaruga per volta: è questo un limite di giocabilità di questa versione per il NES (non mi sembra neanche il caso di fare un paragone con il coin-op omonimo), ma è sicuramente preferibile poter scegliere (in qualsiasi momento) quale personaggio utilizzare, piuttosto che che avere quattro vite di un solo personaggio.

Questo semplicemente perchè *TMHT* è un gioco del genere "a energia ricaricabile", per cui con gli opportuni cambi di personaggio è possibile arrivare in certi punti del gioco con tutte e quattro le tartarughe quasi al minimo dell'energia e poi riportarla al massimo, o quasi, ripetendo sempre lo stesso pattern per il numero di volte necessario per fare il "pieno". Così facendo si spiega la lunghezza della partita succitata: è l'unica maniera di avanzare nel gioco, perché ci sono alcuni punti che è impossibile superare senza venire colpiti e una volta perso un personaggio le nostre chance diminuiscono in maniera vertiginosa.

È vero che il manuale d'istruzioni afferma che le nostre amiche vengono solo catturate e che potremmo ritrovarle prigioniere in qualsiasi punto del gioco, ma questa è una situazione troppo ipotetica (eufemismo per: mai capitata!) e su cui non ci si può certo basare per una strategia vincente.

Per fortuna una volta perse tutte le tartarughe non bisogna ricominciare da capo, potendo utilizzare la funzione "CONTINUE", che però ci rimanda all'inizio del livello che stavamo attraversando, con il pieno d'energia ma senza le eventuali armi supplementari che avevamo acquisito.

I livelli del gioco sono cinque: nel primo dobbiamo aggirarci nelle fogne alla ricerca dei due sicari più fidati di Shredder, i famigerati BeBop e Rocksteady, che tengono prigioniera April.

Liberata quest'ultima dobbiamo avventurarci nel fiume Hudson per disinnescare una serie di mine, disseminate in mezzo ad una miriade di mortali campi elettrici, in un lasso di tempo molto limitato, pena la fine immediata della partita. Compiuto il nostro dovere possiamo tornare alla nostra base, ma qui ci aspetta un'amara sorpresa: è tutto devastato e Splinter è stato rapito da Shredder, che ci schernisce dall'unico monitor ancora funzionante.

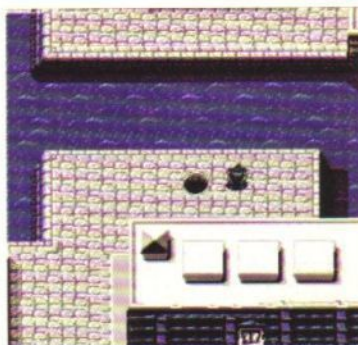
Ricomincia perciò la sfida a bordo del vagoncino civetta, che dobbiamo armare di missili. Altri attrezzi indispensabili sono le funi, che ci permetteranno di passare da un edificio all'altro.

Ci sono poi alcune armi supplementari più potenti, che però non sono molto indicate nelle situazioni più "affollate": solo l'esperienza può insegnare quando è il caso di adoperarle e quando sono invece preferibili le armi di base.

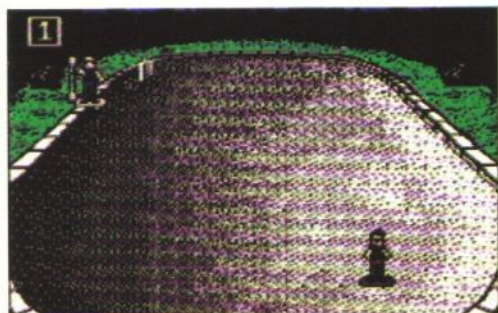
Ricordiamo anche queste ultime, per quei pochi che ancora non conoscono le Turtles: LEONARDO usa un'affilatissima Katana, RAFFAELLO un preciso Sai, MICHELANGELO il micidiale Nunchaku e DONATELLO il lunghissimo Bo. Proprio questa è l'arma più affidabile contro gli avversari più impegnativi, ma in altre situazione è preferibile averne una più veloce e precisa: anche qui è opportuno fare un po' di prove combinando i vari comandi, compreso quello per saltare (tenendolo premuto le tartarughe piroettano in aria).

Ma il tasto più importante è quello dello START, perché ci permette di vedere la piantina del livello, di ricevere dei consigli sul nostro compito principale nelle varie situazioni e soprattutto di cambiare i personaggi e quindi di salvarli in casi particolarmente disperati: il mio consiglio è di impostare la mano di conseguenza.

Che sia la volta buona per impadronirsi del Life Transformer Gun di Shredder?!

Ecco uno dei punti in cui potete recuperare tutta l'energia, entrando e uscendo dal tombino.

La Turtles sta per infilarsi in un tombino.

SKATE OR DIE

Come usare il NES a mo' di skateboard

"Aspettame Eddie che mo' arrivo..."

Accidempoli!
Tél chi un altro "sgusciamonete"!
Non si capisce niente, questo omino maledetto non si muove nemmeno a picchiarlo... proviamo a schiacciare 'sti tasti qui: macché, non funziona neanche così..."
COMEEEE????

Oh, scusatemi, mi dicono che siamo "in onda" da 15 secondi... ehm, ehm, scusate, ma la mia "sindrome da coin-op" mi perseguita sempre e non posso fare a meno di provare a scoprire un gioco senza leggere le istruzioni, perché è questo uno dei "termometri" che indicano se un gioco è veramente appetibile. Fortunatamente *Skate or Die* è una cartuccia per la console Nintendo e di conseguenza non è necessario essere un Creso per giocarci e fare esperimenti a iosa. È questa una vera fortuna visto l'insuccesso, almeno in Italia, del predecessore di questo videogioco, il ben poco diffuso *720°*, prodotto dall'Atari.

Il problema di fondo è che lo skateboard non è uno sport molto diffuso in Italia, per cui normalmente chi si ritrova tra le mani una sua simulazione non ha le basi tecniche per apprezzare le evoluzioni che si possono inventare con questo strumento fondamentalmente semplice e rischia quindi di abbandonare il gioco per noia.

Questo però non succede in *Skate or Die*, perchè, dopo le iniziali difficoltà, man mano che si prende confidenza con i comandi si cominciano a gustare la velocità e la spettacolarità diverse delle cinque specialità del gioco.

Eccoci quindi nella "tana" di Rodney Recloose, famigerato maniaco che "gestisce" a modo suo il mondo dello skateboard grazie all'aiuto del figlio pazzoide Bionic Lester e dei due "bravi" di turno, tali Pete ed Eddie.

Possiamo scegliere se lanciarci subito nella tenzone o se allenarci da soli per impratichirci nelle varie tecniche, semplicemente per non fare delle figuracce, visto che la cosiddetta (secondo il libretto di istruzioni) "banda di tagliagole" ci può infastidire solo in due delle cinque gare a nostra disposizione. Inoltre possiamo toglierli definitivamente dalla circolazione semplicemente giocando con, o meglio contro, uno o più amici, sino ad un massimo di sette Questo è sicuramente un pregio che garantisce una buona longevità a *Skate or Die*, rendendolo utilizzabile come gioco di compagnia.

Vediamo subito la gara più cruenta, che non per niente è denominata JOUST (che significa proprio "duello"): ci troviamo nel giardino di Rodney e "casualmente" la sua piscina è stata prosciugata: è quindi più che naturale che venga subito organizzata una sfida su skateboard, nella quale però l'obiettivo finale è dare una buona ripassata al nostro avversario a suon di pagaiate in faccia. Il bello è che non basta essere dei bravi "mazzulatori", ma bisogna essere altrettanto abili nello scappare perchè ci si alterna nei ruoli di inseguitore armato e di inseguito inerme: anche qui è quindi indispensabile sapersi destreggiare con le figure dello skateboard.

La maniera migliore per imparare le varie combinazioni dei comandi è in questo caso data da un piccolo trucco: selezionate il modo competizione a due giocatori, invece di quello allenamento, così da non avere nessun avversario ad ostacolarvi.

Questo trucchetto è praticamente indispensabile nell'altra gara in cui dobbiamo fronteggiare Lester, DOWNHILL JAM, perché nel modo allenamento il perfido ci trascina verso il basso senza darci il tempo di fare esperimenti.

DOWHILL JAM: Un testa a testa tra le strade del quartiere.

Naturalmente tutto ciò è necessario solo per raggiungere i migliori risultati possibili, perchè per l'approccio immediato col gioco non è un problema improvvisare traiettorie strampalate per dare pugni e calci all'avversario (attenzione però, perchè è possibile solo da un lato alla volta) o per schiacciare le lattine sparse per terra lungo il fetido quartiere che dobbiamo attraversare nel minor tempo possibile (i secondi rimasti valgono punti) per raggiungere la macchina della polizia che ci porterà in salvo.

Un'altra particolarità di questa gara è la possibilità di scegliere tra comandi normali o invertiti, così da offrire due prospettive realmente opposte.

Lo stesso accade nella DOWNHILL RACE, che è una specie di labirinto nel quale dobbiamo lottare semplicemente contro alcuni ostacoli naturali e contro il tempo. Unico consiglio: cercate di tagliare la strada anche quando sembra impossibile...

Passiamo ora alla U-ZONE (che è per l'appunto una pista a forma di "U" che consente di acquisire un maggior slancio), nella quale potremo esibirci nelle figure vere e proprie dello skateboard con la gara di FREESTYLE: questa è la competizione in cui possiamo sfoderare tutta la nostra fantasia unita a una certa precisione e velocità nel pestare il pulsante (ricordate le olimpiadi?).

Sempre nella U-ZONE si svolge la gara di salto in alto (HIGH JUMP), in cui dobbiamo smanettare come dei folli anche sul pulsante direzionale, per schizzare fuori dalle due pareti verticalialla maggior altezza possibile.

Ultima concessione all'agonismo: la tabella dei 3 migliori risultati, che memorizza i record delle quattro gare a punteggio (esclusa quindi JOUST).

Consiglio finale: se volete buttar via una partita, c'è un metodo più veloce per "resettare", che consiste nello schiacciare prima START (pausa) e poi SELECT.

http://speccy.altervista.org/

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO
• negozio 323492(solo Milano)
• mattino 93580086 (solo ordini)
• fino ore 18.00 33000036 (ordini certi)
• 3270226 (ordini con servizio tecnico)

VIDEON III°

PER AMIGA 500/2000
PRESTAZIONI MAI VISTE, DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE DIRETTAMENTE A COLORI

IL PREZZO??? ECCEZIONALE TELEFONA!!!

le novità "newel" autunno 1990

PAL GENLOCK 2.0

nuovo pal genlock semi-professionale con regolazioni esterne per risultati ancora migliori, disponibili varie versioni

L. 399.000

SCANLOCK-GENLOCK — NOVITÀ

eccovi uno dei migliori genlock per tutti gli amiga funziona su a500/1000/2000/2500. il supergenlock è il primo genlock con qualità broadcast ed uscita in super-vhs, m2 betacam, luma/croma o y/c, banda passante fino a 5,5 mhz. regolazione di fase, è possibile ad esempio cambiare da pal, s-vhs a rgb senza spostare nessun cavo anche in fase di editing. inoltre key out per croma key, key reverse, normal key, questo e molto di più puoi ottenere con il nuovo super-scanlock.

OFFERTA LANCIO

L. 1.990.000

AMIGA SELECTOR
(novità esclusiva NEWEL)

ora che inizia l'abbondare delle periferiche ed accessori per amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: digitalizzatori video (easy/view, digiview, videon) digitalizzatori audi (easysound, prosound...) ed altri accessori come amigafax e naturalmente le stampanti amiga selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. amiga selector è molto utile come prolunga di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il videon II che è corredato da un cavo molto corto. appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile!

L. 99.000

PENNA OTTICA AMIGA

penna ottica amatoriale per tutti gli amiga, completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano.

L. 49.000

disponibile anche nuova versione professionale!

AMIGA TELEVIDEO
L. 199.000

INTERESSANTISSIMA INTERFACCIA PERMETTEDI RICEVERE IL SEGNALE TELEVIDEO (DALLE PRINCIPALI TV COLLEGATE COME: RAI, TELELOMBARDIA ECC. ECC.) DI SEMPLICE INSTALLAZIONE PERMETTE OLTRE LA VISUALIZZAZIONE A VIDEO LA POSSIBILITÀ DI SALVARE SU DISCO E DI STAMPARE DIRETTAMENTE. UTILISSIMO. SOLO PER AMIGA 500/2000

NOVITÀ ASSOLUTA
PC-BOARD PER AMIGA500
NEW "PAL" VERSION
L. 749.000

incredibile con meno di lit. 750.000 puoi avere nel tuo amiga due computer puoi renderlo compatibile ibm in tutto per tutto, compatibile con il mouse, joystick, drive interno ed esterno (anche 5"1/4), parallela e seriale in linea. 1 mb di ram + orologio visto anche sotto amigados, ms-dos ultima versione + utility in omaggio. La scheda completa e semplicissima da installare, si infila nello slot dell'espansione di memoria!!! (nuova versione pal!!!).

ACTION REPLAY — NOVITÀ

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano

L. 169.000

"AMIGA ADVANCED UTILITY KIT" — NOVITÀ

upgrade del software, notevolmente potenziato (professional trainer, sound tracker-ripper, nuovo convertitore di files compatattore) più numerose altre utility.
n.b. tutti i bug della precedente versione sono stati rimossi.
il tutto con un nuovo manuale complementare in italiano di oltre 20 pagine.
il costo? l. 29.000 originale e per chi lo acquista con la cartuccia solo

L. 15.000

MOUSE SELECTOR — NOVITÀ

novità che permette di connettere alla porta 1 (mouse) dell'amiga contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare a piacere senza staccare ogni volta i cavi. utilissimo!!!

L. 29.000

A520 EXPANDER

(novità assoluta esclusiva newel)
finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore tv (a520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'amiga senza più intralciare. utilissimo!!!

L. 29.000

DISK-PROTECTOR — NOVITÀ

spesso per una piccola distrazione rischiate di danneggiare irrimediabilmente i vostri dischetti da virus, o semplicemente formattandoli ecc. con questo dispositivo hardware potete impedire che si possa scrivere sul disco indipendentemente dalla finestrella del disco, molto utile!

L. 29.000

PROLUNGA DRIVE

prolunga schermata per drive aggiuntivi.

L. 39.000

ALIMENTATORE STABILIZZATO PER AMIGA 500

L. 125.000

220V PROTECTION

spesso molti danni del vostro computer & periferiche (stampanti, monitor ecc.) sono dovuti a sbalzi di corrente, disturbi ed altro, con questa nuova presa multipla appositamente studiata per computer potete collegare fino a 8 apparecchi/periferiche proteggendoli, dotato di interruttore generale, utilissimo (funziona con tutti i computer).

L. 69.000

fish-disk aggiornati al n° 350 tutti!

SYNCRO EXPERT - VERSIONE III - NOVITÀ — ECCEZIONALE
SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE

se hai l'amiga ed un secondo drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. copia qualsiasi formato, anche ms/dos 3.5", mac, atari, ecc. su dischi 3,5" fino a 80 tracce 2 facciate. semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. la sua forza è un chip custom lsi che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco.
lit. 85.000 il solo copiatore. lit. 249.000 il copiatore più un secondo drive con sconnettore slim - meccanica citizen.

DISPONIBILE A MAGAZZINO L'INTERA GAMMA PROFESSIONALE *AMIGA 3000*

WONDER BOY III

Fatevi largo a fendenti sul SEGA MASTER SYSTEM

Wonder Boy è di ritorno in questa terza edizione del fortunato titolo, che porta ancora una volta sulla console Sega questo simpatico sprite. Come nel caso dei precedenti giochi della serie Wonder Boy, impersonate il giovane eroe mentre si apre la strada fra vari avversari (nessuno dei quali appare veramente minaccioso) in un'avventura dinamica a piattaforme.

Wonder Boy sfida il malvagio Drago fiammeggiante. Anche in caso riuscisse a sconfiggere il mostro, non tutto andrà per il verso giusto. Il Drago ha ancora un asso nella sua scagliosa manica.

Questa volta iniziate la vostra avventura quasi fosse un fatto di abituale routine; avete presente la solita storia di fare a pezzi un po' di mostri, no? Le cose tuttavia cominciano ad andare male nel momento in cui vi imbattete nel vecchio Drago cattivo. Quando riuscirete (se mai vi riuscirete) a colpirlo mortalmente, lancerà un terribile incantesimo su di voi facendovi diventare un Uomo Lucertola (erk!). Il che serve a dimostrare ciò che avevate sempre sospettato: i Draghi non sanno proprio perdere.

A questo punto, non serve certo piangere sul latte versato: ora che siete una lucertola dovete ingegnarvi a scoprire come ritornare al vostro aspetto normale. Non tutto il male viene per nuocere però: come lucertola avete proprio un bell'aspetto (onestamente vi dona). Malgrado ciò probabilmente non vorrete rimanere in tale stato a lungo.

La soluzione consiste in un oggetto magico conosciuto come la Croce delle Salamandre (no, non si tratta di un trofeo per lucertole eroiche, ma bensì dell'unica cosa che vi può restituire la normalità... ehm, il vostro solito aspetto). Il resto del gioco riguarda la vostra ricerca della Croce, ed implica la solita zuffa con un gran numero di coloratissimi ed antipatici esseri.

Il gioco è molto divertente e possiede alcuni tocchi raffinati. Gli sprite sono simpatici e ben animati (date in particolare un'occhiata al modo in cui Wonder Boy si arresta quando vi fermate). Anche lo scenario è ben curato, come nel caso delle molle giganti che scagliano Wonder Boy nelle piattaforme superiori. Una buona avventura dinamica, consigliata agli appassionati del genere.

GHOSTBUSTERS

Il più famoso gioco di fantasmi infesta anche il SEGA

Si rimane sempre piacevolmente sorpresi quando una licenza tratta da un film si rivela essere un buon gioco. Questo fu il caso dell'originale *Ghostbusters*, presentato nel lontano 1984.

La Activision, la società responsabile del titolo, scelse di concentrare la propria attenzione su alcune sequenze d'azione del film piuttosto che preoccuparsi di fornire una trama complessa, e tale approccio sembra essersi rivelato azzeccato.

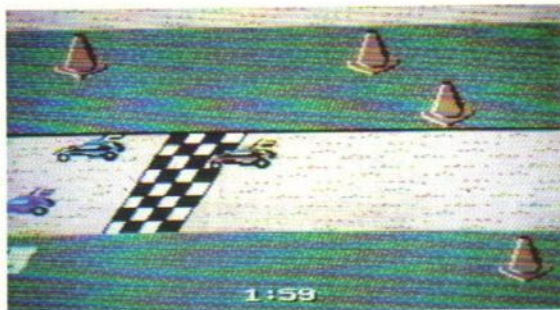
Il gioco nella versione Sega assomiglia moltissimo a quello delle versioni originali per home computer. Prendete il via con una piccola somma di denaro con la quale potete acquistare un veicolo da acchiappafantasmi in versione base ed equipaggiarlo con gli strumenti essenziali per andare in giro ad intrappolare spettri. Una volta equipaggiati si passa quindi a catturare qualche fantasma.

Nella prima sezione del gioco vi viene presentata la mappa della città. Il Guardiano di Porta e il Mastro di Chiave vagano entrambi per la città: se per caso questi si incontrano e riescono a raggiungere Zuul (al centro della mappa), le cose cominciano ad andare male.

Nel frattempo, guidate il vostro simbolo di acchiappafantasmi sulla mappa, segnando il percorso che farete con il vostro veicolo fino ad una casa infestata, intercettando nel frattempo i fantasmi per le strade, che dovrete poi risucchiare prima che accumulino sufficiente energia e formino il *Marshmallow Man*.

Nella seconda parte del gioco avete una visione dall'alto del vostro veicolo che sfreccia fra le strade cittadine. Dovete evitare il traffico e risucchiare gli eventuali fantasmi nel vostro aspiratore di spettri. Una volta giunti in un palazzo infestato ha inizio la parte del gioco che richiede veramente una certa dose di abilità. In questa fase dovete manovrare i vostri acchiappafantasmi muniti di trappole e trattori ionici e far loro catturare i fantasmi che ondeggiano sulla facciata del palazzo. Se fallite sarete ricoperti di melma (Ugh!). Vostro scopo finale è di accumulare un punteggio sufficiente a permettervi di entrare in Zuul prima che il livello di Energia Negativa della città raggiunga un punto critico. A questo punto dovrete superare il *Marshmallow* e prepararvi al confronto finale con Gozer (qui chiamato "Gorza").

I nostri eroi avanzano, raggi ionici e trappole alla mano, con l'intento di catturare qualche fantasma in più. Sarà bene che riescano, o saranno ricoperti di melma.

http://speccy.altervista.org/

La macchina supera il traguardo... in terza posizione! Questo vi garantirà abbastanza soldi da permettervi di acquistare un motore supercompresso.

R.C. GRAND PRIX

A caccia di trofei con il radiocomando

Tutta l'America sta impazzendo per un nuovo sport: le gare di automobiline radiocomandate (la sigla R.C. del titolo sta a significare proprio quello). Nuovi piloti e squadre corse organizzate spuntano un po' dovunque e gli sponsor fanno a gara per assicurarsi i campioni proprio come accade nel mondo delle gare di Formula Uno.

Le gare di modellini radiocomandati si svolgono in grandi campi o parcheggi; le piste in miniatura vengono tracciate con abbondanza di curve, controcurve e chicane: tutto l'indispensabile per garantire una gara eccitante e piena di emozioni. Ed è proprio tutto questo che il nuovo gioco della Sega tenta di simulare. Il gioco rende al meglio se giocato nella versione a più giocatori - fino a quattro - al comando di altrettante automobiline. In caso di vittoria o di piazzamento vengono assegnati premi in denaro, che può essere utilizzato in seguito per acquistare parti extra che aumenteranno le potenzialità della macchina.

Il gioco presenta le stesse attrattive del coin-op *Super Sprint*, con un inquadratura dall'alto delle automobiline che si distacca dalla recente tendenza di mostrare le gare di corsa "dal parabrezza". Il problema è che la grafica è piuttosto rudimentale: ci sarebbe voluta invece maggiore cura nella grafica delle automobiline così da creare un'atmosfera più realistica.

L'equipaggiamento addizionale è un po' deludente - e non influisce in modo decisivo sulle prestazioni delle auto. È un peccato che alla Sega non abbiano sfruttato l'opportunità di aggiungere opzioni normalmente non presenti nelle gare di automobili radiocomandate. Una spruzzata di James Bond, per esempio, con mitragliatrici e macchie d'olio che escono dal tubo di scappamento ci sarebbe stata benissimo.

La gara vera e propria è molto divertente - e l'impegno necessario per guidare efficacemente un'automobilina radiocomandata in una pista piena di curve strettissime ad alta velocità non è da sottovalutare. Ciò nonostante, si resta con la sensazione che *R.C. Gran Prix* sia un'opportunità mancata.

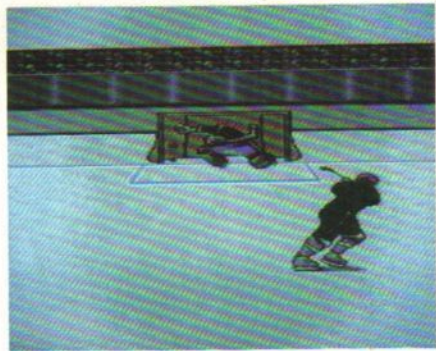
SLAP SHOP

Alla SEGA pattinano sul ghiaccio sottile

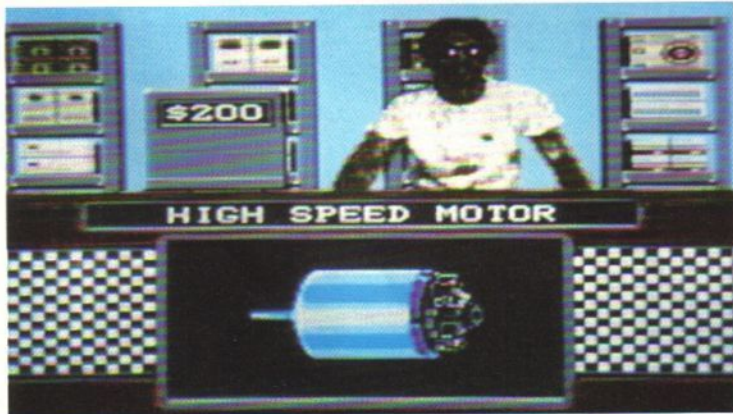
Tanto interesse in Europa per l'hockey su ghiaccio non si vedeva da tempo e lo sport si presta ad essere adattato per il piccolo schermo. Come è andato questo tentativo?

Molti simulatori di giochi di squadra - calcio, basket e hockey su ghiaccio in particolare - hanno successo o sono un fiasco in base a come gestiscono un'unica situazione di gioco: il passaggio. Se questa manovra non può essere effettuata con precisione il gioco si trasforma in una massa confusa di omini che incespicano e vanno a sbattere l'uno contro l'altro con la palla che girovaga in mezzo da qualche parte. Il fatto che questo è quello che accade normalmente anche nel mondo reale è irrilevante ai fini della creazione di un gioco divertente.

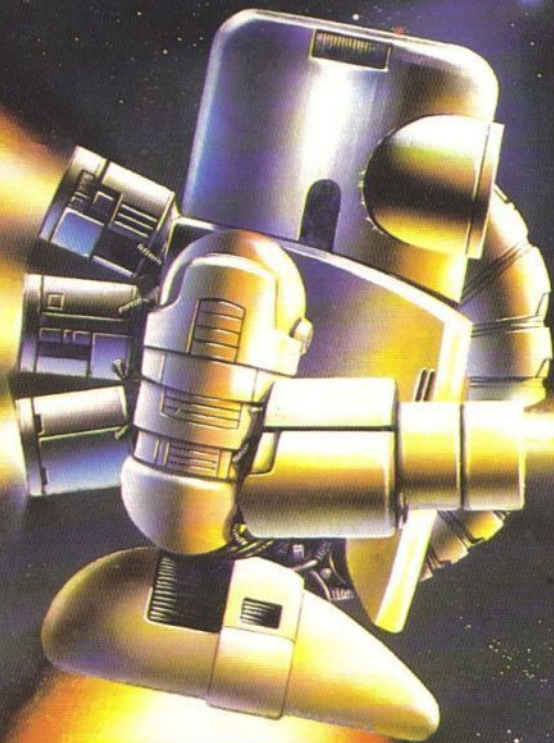
Slap Shot se la cava molto bene quando si tratta di passare il disco, ed alcuni simpatici extra contribuiscono ad aumentare il divertimento. Se due giocatori si trovano coinvolti in un contrasto particolarmente duro e prolungato, compare una schermata secondaria nella quale è necessario sferrare pugni e colpi a tutto andare se si desidera vincere il contrasto.

La Federazione Hockey su Ghiaccio probabilmente non approverà - ma, come ogni fan di questo sport può confermare, l'hockey su ghiaccio

In *Slap Shot* le risse ed i contrasti più duri vengono risolti in una schermata apposita.

non sarebbe la stessa cosa senza una sana rissa ogni tanto. Il gioco della Sega ha inoltre la possibilità (che oggi sta diventando uno standard) di mostrare il replay rallentato dei goal. Si può scegliere tra partita singola e campionato, ed il computer ovviamente funge da arbitro e da compilatore delle classifiche.

****Slap Shot**** non deluderà gli appassionati di giochi sportivi, ma probabilmente non è un gioco che farà strappare i capelli al resto del mondo.

Un motore ad alte prestazioni è il sogno di chiunque, ma forse è meglio comprare prima delle ruote più affidabili.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

NUOVE VERSIONI

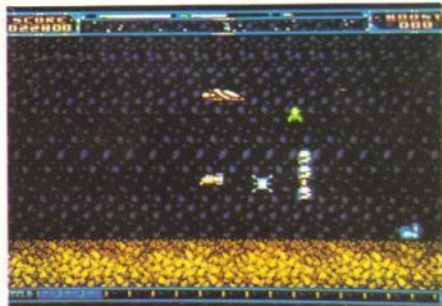
Le più recenti conversioni per Amiga, PC, e ST.
Dal mese prossimo la rubrica Nuove Versioni cambia volto (vedi box qui a fianco).

AMIGA

Anarchy / Amiga

ANARCHY

Psyclapse L. 29000; Versione Atari ST recensita su K21; K-Voto 625

Se l'imitazione può essere considerata la più sincera forma di adulazione si può dire che *Anarchy* è pieno di lodi per il vecchio e fin troppo imitato classico della Williams, *Defender*. Le imitazioni non sono di per sé un male, ma tutto dipende dall'implementazione. L'interpretazione della Psyclapse non è niente male. *Defender* si basava molto sulla velocità per fornire un'azione sparatutto super frenetica e benché *Anarchy* contenga entrambi gli "ingredienti", e tutti i miglioramenti richiesti dalle macchine a 16-bit, viene da chiedersi se questa riedizione era proprio necessaria. La risposta è... forse. In *Anarchy* ci sono tutti gli elementi dell'originale (Pod da proteggere, numerosi alieni da eliminare, ecc.), ma pur essendo stato esteticamente abbellito, (4 livelli di parallasse, 48 colori, sonoro campionato, ecc.) probabilmente interesserà soltanto i fan degli sparatutto. Meglio provarlo prima di tirar fuori la grana.

K VOTO: 650

ATARI ST

Time Machine/ ST

TIME MACHINE

Activision L. 29000; Versione Amiga recensita su K22; K-Voto 800

Oh, che bello essere catapultati nel continuum spazio-temporale... Il rompicapo della Vivid Image è atterrato sull'ST intonso. Non solo la grafica conserva la stessa qualità da cartone animato, ma anche il sonoro sembra mantenersi su buoni livelli. Ovviamente i problemi da risolvere sono gli stessi di quello per Amiga e questo lo rende altrettanto irresistibile. Ottimo lavoro, Vivid Image! N.B. La versione ST è arrivata in redazione quando avevamo già chiuso la recensione per Amiga, quindi ha trovato posto nelle nuove versioni.

K VOTO: 800

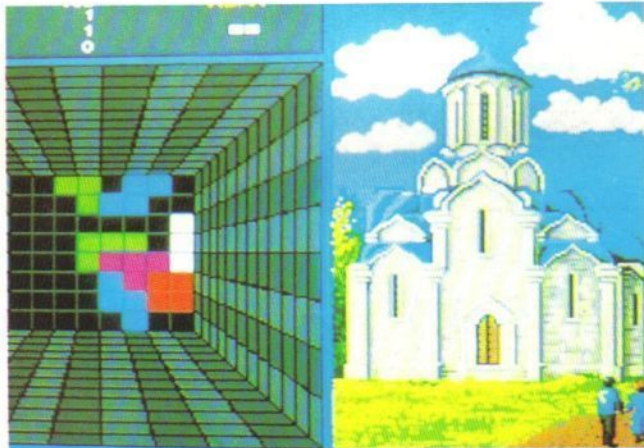
IBM PC

WELLTRIS

Infogrames L. 40000. Versione Amiga recensita su K20; K-Voto 901

Recensito sul numero di settembre per Amiga, questo "seguito" di *Tetris* ha mantenuto i suoi pregi anche nella versione PC.

La giocabilità è identica e sono previste tutte le solite opzioni per PC (CGA/EGA e eventuali schede sonore).

Come la versione Amiga, il gioco non supera le barriere della tecnologia del PC, ma, come per *Tetris*, la sua bellezza si fonda sulla semplicità. Un puzzle fondamentale per i possessori di PC.

K VOTO: 911

Welltris / PC

NUOVE NUOVE VERSIONI!

La rubrica Nuove Versioni verrà completamente ridisegnata a partire dal mese prossimo per darvi un servizio sempre migliore. Ci dispiace che questo ci abbia costretto a offrirvi una sola pagina in questo numero, ma non potevamo fare altrimenti. Il prossimo mese vi rifarete, quindi non perdete K di dicembre!

AMIGA

POOL OF RADIANCE

SSI; L49000d; Versione C64 recensita su K1; K-VOTO920

Dopo anni di attesa, anche gli amighisti possono finalmente godersi il primo capitolo degli AD&D ufficiali pubblicati dalla SSI.

Il gioco sembra portato direttamente dal C64: la trama è la stessa e vede otto personaggi combattere contro il male (in certi casi anche contro il bene) per salvare Plhan e riconquistare i numerosi quartieri caduti in mano agli avversari.

Pool of Radiance / Amiga

La grafica è abbellita nelle scarne icone dei giocatori e nei ritratti dei protagonisti (che però sono escluse subito, visto che ogni volta che si controlla lo status di un personaggio il computer le ricarica). Anche il sonoro ha avuto qualche miglioramento. Non si capisce come un gioco che stava comodamente nei 64k del Commodore a 8 bit, necessiti ora, nonostante gli stessi e frequenti caricamenti da disco, ben 1 mega di memoria. Anche se non desta più quell'entusiasmo che suscitò quasi tre anni fa sul C64 e sui compatibili, *Pool of Radiance* rimane un'avventura avvincente, complessa e molto ben equilibrata, e in ogni caso resta uno dei capitoli fondamentali del mondo dei GDR.

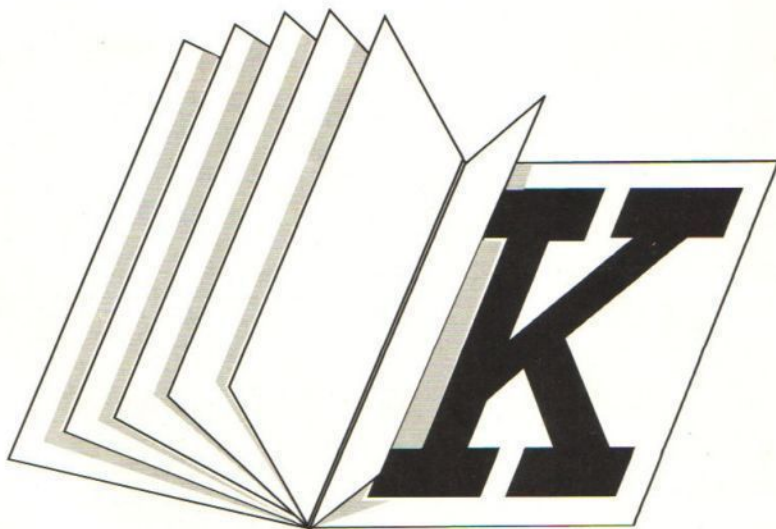
K VOTO: 900

HARLEY DAVIDSON

Mindscape L49000d; Versione PC recensita su K15, K-VOTO 675

Harley Davidson ha inizio in una città degli USA e bisogna raggiungere altre località. I trasferimenti avvengono su una strada battuta da vari automezzi e sconnessa con pietre e pozzanghere. La velocità di 75 mph non deve essere superata per evitare di venire pizzicati dalle civette della polizia. Lungo il tragitto si può dare anche un passaggio a qualche pupa che vi riconpenserà. Giunti a destinazioni si possono spendere i soldi in un negozio di articoli per motociclisti oppure superare una delle cinque prove di abilità che mettono alla prova la vostra abilità di perfetto motociclista. L'idea di realizzare un gioco basato sull'Harley Davidson è affascinante. Ma *HD* è lento e poco vario. La versione per Amiga ha una grafica migliore di quella della versione per PC .

K VOTO: 700

Harley Davidson / Amiga

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

AMIGA

ARCADE	
1st PERSON PINBALL	39.000
After the war	18.000
ALL DOGS GO TO HEAV.	59.000
ASTRO MARINE CORPS	25.000
Black Tiger	29.000
BLOCK-OUT	59.000
BOMBER BOB	29.000
Cabal	39.000
CYBERBALL	29.000
Cyberworld	29.000
CRACKDOWN	25.000
DEFENDER OF THE EARTH	29.000
Dragon's Lair	109.000
ESC.FR. PLANET OF R.M.	25.000
ESCAPE FROM SING. C.	99.000
GHOSTS'N GOBLINS 1Mb	29.000
HAMMERFIST	49.000
Hollywood Poker Pro	52.000
Infestation	38.000
IVANHOE	49.000
JUMPING JACKSON	39.000
Kid gloves	49.000
KLAX	25.000
LIVINGSTONE II	39.000
NINJA SPIRIT	49.000
Onslaught	18.000
Overlander	29.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
PROJECTILE	49.000
RESOLUTION 101	29.000
ROTOX	29.000
SKIDZ SKATE	29.000
SONIC BOOM	49.000
Space Ace	99.000
Stormlord	18.000
STRYX	29.000
THEME PARK MISTERY	49.000
TIME SOLDIER	39.000
TURRICAN	29.000
X-Out	29.000

STRATEGIA/SIMUL.	
•688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
BLUE ANGELS	42.000
Borodino	39.000
European Shuttle Simul.	69.000
DAMA Simulator	42.000
DAMOCLES	39.000
Delcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
Fighter Bomber	59.000
FIRST CONTACT	59.000
Gold Of The Americas	72.000
GRAVITY	49.000
IMPERIUM	45.000
KNIGHT OF CRISTALLION	39.000
M-4 SHERMAN	25.000
MIDWINTER	69.000
North & South	38.000
NUCLEAR WAR	59.000
PIRATES	59.000
Ports of call	72.000
Populous	45.000
REACH FOR THE STARS	65.000
RINGS OF MEDUSA	49.000
Populous Prom. Land	21.000
Sim City	59.000
SIM CITY-Terrain Editor	28.000
STORM ACROSS EUROPE	69.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
WARHEAD	49.000

SPORT/AZIONE	
ALL TIME FAVOURITES	45.000
BUDOKAN	49.000
COMBO RACER	29.000
Extra Time	18.000
E. HUGHES INT. SOCCER	39.000
F.BARESI W.CUP Kick-Off	25.000
Gran Prix Circuit	42.000
G.NORMAN Shark Attack	39.000
INT. CHAMP. WRESTLING	29.000
MONDIAL '90 SIMUL.	39.900
K.Dalglish Soccer Match	29.000
KICK-OFF 2	29.000
O.P. Basketball	49.000

ADVENTURE/R.P.G.	
Bloodwych	59.000
Bloodwych data disk	39.000
CASTLE MASTER	25.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CHRONO QUEST II	59.000
Dragons of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Drakkhen	59.000
EAST Vs WEST	49.000
Gold Rush	49.000
HERO'S QUEST	59.000
Hillsfar	59.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
Manara le Dedic	39.000
MYSTERE	29.000
King's Quest I	59.000
King's Quest II	59.000
King's Quest III	59.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.F.	59.000
Police Quest	49.000
POLICE QUEST II	59.000
ROMANTIC ENCOUNTERS..	18.000
Sex Vixen from Space	59.000
Shogun	59.000
Sleeping Gods Lie	49.000
SWORD OF ARAGON	59.000
Swords Of Twilight	29.000
Space quest I	59.000
Space Quest II	59.000
Space Quest III	69.000
SPACE ROGUE	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Quest F.T. Time Bird	38.000
THE LAST NINJA II	49.000
THE THIRD COURIER	45.000
WINDWALKER	49.000
XENOMORPH	29.000
Zac Mc Kraken	49.000

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES x AMIGA L. 49.000!!!

PROFESSIONALI/ING.	
3-Demon	160.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	299.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM 128Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	160.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	432.000
Aegis Animagic	150.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	150.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act.	115.000
Aegis Modeller 3D	152.000
Aegis Sonix	139.000
Aegis videoscape 3D	290.000
Aegis videotitler	222.000
Ami- drive alignment Kit	72.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D [PAL]	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Language	85.000
B.A.D. Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Broadcast Titler [PAL]	555.000
Butcher 2.0	69.000
C-Light	95.000
Caligari Profess.	3.100.000
Caligari Consumer	359.000
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/V	68.000
Chromap Map Designer.	170.000
Cygnus ED Profess.	159.000
De Luxe Paint II	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photolab	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	329.000
Digi Paint 3.0	149.000
Digi View Gold 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	36.000
Director. The [ENGL]	189.000
Director. The.Toolkit	69.000
DSM Disassembler	109.000
Dynamic Cad	748.000
Excellence [1 MB]	450.000
G.O.M.F. 3.0	69.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Moviesetter [ENGL]	149.000
GD Professional Draw	250.000
GD Profess. Page 1.2	370.000
Icon Paint	137.000
Lattice C Compiler 5.04	499.000
Logic Works 2.0	477.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	310.000
Marauder II	69.000
Manx Atz.tec Prof. v3.6	370.000
Maxiplan	220.000
Maxiplan Plus	184.000
Online I Platinum ed.	109.000
Pageflipper Plus F/X	239.000
Pageflipper 3D [PAL]	239.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1/13	59.000
Pen Pal	226.000
Photon videon cell an.	226.000
Planetarium	110.000
Pro-Board	720.000
Pro-NET	720.000
Pro Video Plus [PAL]	480.000
Scribble I Platinum Ed.	226.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4D Jr.	295.000
TDI Moodula	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	295.000
W.What Where When	149.000

PROFESSIONALI/ITAL.	
A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C-1 TEXT	79.000
CAO 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copyst apprentice	179.000
Devpac 2.14	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
INTRO CAD	109.000

UN PC NEL TUO AMIGA 500???

Oggi è possibile con la nuova fantastica scheda *POWER PC BOARD...*

CARATTERISTICHE TECNICHE:

- CPU: NEC V30-8Mhz
- Phoenix BIOS
- 768Kb PC-ram
- 512 Kb *AMIGA* RAM
- REAL TIME CLOCK
- 3.5" Drive Support.
- MS-DOS 4.1+GWBasic
- SCHEDE GRAFICHE: CGA, Hercules, MDA
- Manualistica completa

L. 760.000!!!

ESPANSIONE 512 Kb per *AMIGA* L. 130.000

Waterloo	69.000
WOLFPACK	69.000

ADVENTURE	
Arthur	59.000
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
Demon's Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
DRAKKHEN	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	99.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Mines of Titan	59.000
Neuromancer	38.000
Omnicron Conspiracy	69.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance0	69.000
Sinbad	59.000
Space Quest IIIb	59.000
Tanled Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Beques t	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bir d	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000

SPORT/AZIONE	
FOOTBALL MAN. W.CUP	44.900
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
POWERBOAT USA	49.000
Skidoo	39.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
The games ummer ed.	29.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
WORLD CUP '90	29.000

SIERRA'S HINT BOOK	
GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000
The Black Cauldron	22.000

MS-DOS

ARCADE	
After Burner	59.000
Baal	49.000
Barbarian II	39.000
BLOCK OUT	29.000
Blood Money	59.000
CLOUD KINGDOMS	49.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Ghostbusters II	49.000
GHOST 'N GOBLINS	29.000
Hostages	50.000
Indiana Jones	29.000
Menace	49.000
Out Run	29.500
RESOLUTION 101	29.000
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
SPACE HARRIER	29.000

STRATEGIA/SIMUL.	
688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
Blue Angels	45.000
Borodino	29.000
CENTURION DEF. OF R.	49.000
CONFLICT	15.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict: Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
DRAGONSTRIKE	69.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
GUNBOAT	59.000
Gunship	69.000
HARPOON	79.000
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
M-1 Tank Platoon	89.000
Night Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PT-109	59.000
RAILROAD TYCOON	79.000
Sentinel Worlds II	59.000
Silent Service	59.000
Starflight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Vette	69.000
Wall Street	49.000

AMOS x AMIGA

Ora e' finalmente disponibile il fantastico game creator che trasformera' i vostri sogni in realta'. Oggi a solo **L.145.000**

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare l'elenco completo del materiale a nostra disposizione.
Accettiamo ordini telefonici anche per la prima volta.
Si effettuano spedizioni in contrassegno in tutta ITALIA.

I prezzi si intendono IVA inclusa

ALEX COMPUTER *DIVISIONE MAIL SERVICE*

TEL 011/ 7730184-4033529

C.so FRANCIA 333/4 -10142-TORINO

SPECTRUM

ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTERS DOMARK/TENGEN, L18000c; VERSIONE ST RECENSITA SU KAPPA 17; K-VOTO 895

Escape From the Plate of Robot Monster è ora disponibile anche per lo Spectrum.

La storia: in fuga dal pianeta roboinfestato, avete molte cose da fare lungo il percorso che generano durante le partite parecchie sotto-trame. Queste comprendono la liberazione di prigionieri umani (che sono lì a sgobbare nelle fabbriche che attraversate), il combattimento con i robot e, ogni tre livelli, l'uso delle bombe raccolte per uccidere un rettile cattivo.

La versione: quello che manca nelle versioni a 8-bit è il labirinto mobile, che dava un tocco di varietà alle versioni a 16-bit del gioco. La grafica è in un raffinato rosanero e il suono è adatto. Lo schema di gioco è lo stesso delle altre versioni e ne conserva il ritmo e l'atmosfera, ma il risultato finale è un'esperienza un po' meno coinvolgente.

K VOTO: 700

Escape / Spectrum

KLAX
Domark L18000c, Versione ST recensita su Kappa 17, K-VOTO 880

Sono in pochi a non aver giocato a *Tetris*; ora un nuovo gioco dello stesso genere è arrivato per lo Spectrum. In *Klax* bisogna sistemare i blocchi che si raccolgono col proprio "paddle" in file di tre dello stesso colore.

Klax / Spectrum

Questi gruppi di tre blocchi (i Klax) possono essere orizzontali, verticali o diagonali.

Quando vi verrà richiesto di formare 3 Klax orizzontali nel terzo round, la cosa si rivelerà molto difficile. Ma, una volta superato questo livello, ve la caverete senza problemi in tutte le altre sfide proposte dal gioco. A volte, tuttavia, a causa della velocità del gioco, può essere difficile riuscire a distinguere i colori dei blocchi. Come in *Tetris*, la semplicità funziona.

K VOTO: 820

AMSTRAD

E-MOTION
U. S. GOLD L18000c; VERSIONE AMIGA RECENSITA SU K 17; K-VOTO 890

Un prodotto originale con sfere e sbarramenti. In questo gioco controllate una sfera con un triangolo nel mezzo da manovrare lungo tutto lo schermo, urtando altre sfere. L'obiettivo è lo scontro di due sfere dello stesso colore che a quel punto scompaiono. A complicare le cose sono degli sbarramenti che naturalmente fanno rimbalzare le sfere messe in movimento. Gli sbarramenti possono inoltre intrappolare sfere di diverso colore. Quando due sfere di diverso colore entrano in collisione si crea una piccola sfera di un altro colore. Se la afferrate subito fungerà da capsula di energia altrimenti diventerà una sfera pulsante che esploderà - questo procedimento vale per tutte le altre sfere. La sola differenza dalla versione Amstrad è che non ha i fondali colorati e non è in ray-tracing. Ma è sempre un gioco soggiogante basato su una semplice idea e destinato al successo.

E-Motion / Amstrad

COMMODORE 64

PIPE MANIA ENTERTAINMENT L18000c • L254000d VERSIONE AMIGA RECENSITA SU KAPPA 16, K-VOTO 910

In questo popolare rompicapo, siete un idraulico e dovete formare un condotto di tubi di diversa forma in modo che il "Flooz" possa scorrere il più a lungo possibile. A complicare le cose sono degli oggetti sparsi per lo schermo che sconvolgono il vostro itinerario. Inoltre i pezzi di tubature vengono dati in un ordine stabilito, e bisogna essere veloci per sfruttare al meglio ogni pezzo. Per superare gli ovvii inconvenienti che questo causa si può piazzare un pezzo sopra un altro pezzo. Questa procedura si chiama "Bombaggio", ma ci si mette di più che a piazzare un pezzo su uno spazio vuoto e il tempo è fondamentale perche il Flooz avanza.

Disfarsi dei tubi piazzandoli da qualche parte sullo schermo non è di gran aiuto perché alla fine ogni pezzo in più viene contato influenzando negativamente il punteggio. Andando avanti il gioco sarà sempre più appassionante; in determinati livelli viene fornita una parola chiave che permette di ricominciare da quel livello. Il gioco non è difficile e lo scenario è di grande fascino.

K VOTO: 910

DRAKKHEN — LA GUIDA COMPLETA - PARTE SECONDA

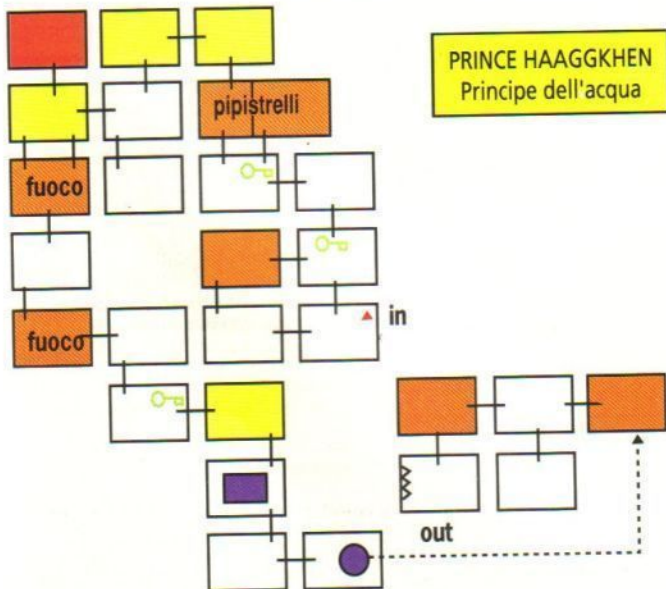
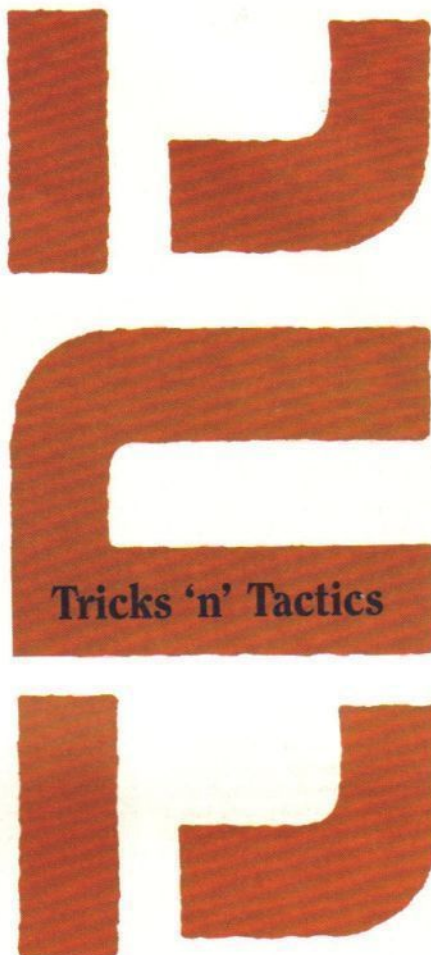
Un veloce ripasso: nel numero di settembre Paolo e Andrea Greco narravano come si potevano fare i primi passi nel mondo di *Drakkhen* e fornivano mappe e consigli di una zona del tempo e dello spazio non ancora esplorata dal Touring Club...

... ora la Saga continua.

Infatti, tra un drago e l'altro, i due fratelli hanno dato un appuntamento in una grotta al nostro cronista di fiducia, per narrargli come, nei ritagli di tempo, abbiano preparato un Bestiario dell'isola di Drakkhen e qualche consiglio assortito.

COME MENARE LE MANI E POTERLO RACCONTARE AI NIPOTINI

Affrontare gli abitanti ostili di Drakkhen è il metodo sicuramente più veloce per acquisire esperienza e trovare oggetti utili, armature e armi. Tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare, anzi, i mostri, che infatti all'inizio dell'avventura sono un po' troppo coriacei. Per aiutarvi a decidere se è meglio pestare o togliere le tende, eccovi una lista molto utile delle creature che incontrerete ben presto (voltate pagina)...

Finalmente! Continua l'esplorazione e la conquista di Drakkhen e Xenomorph. E in più, i codici per Astro Marine Corps, Flood e...

http://speccy.altervista.org/

● **Hunchback Guard**: Agli inizi sono difficili da sconfiggere ed è meglio affrontarle solo con Warrior e Scout.
● **Lizard Guard**: queste sono più facili da battere, e lasciano spesso dietro i Buckler e delle armi piuttosto semplici. In ogni caso gli utenti magici dei livelli inferiori dovrebbero evitarle.
● **Drakh Soldier**: Sono uguali alle Lizard Guard, ma hanno le Spiky Armour. Per i gruppi dei primi livelli sono pericolose e devono essere affrontate solo dai guerrieri.
● **Bubbling Slime** : Noiose schifezze che hanno il vizio di avvelenare la gente.
● **Blue Snakes**: Sono semplici da eliminare e danno un numero molto alto di punti esperienza, ma possono avvelenare un personaggio durante un combattimento, quindi devono essere trattati con cautela e con il secondo spell del Priest.
● **Scorpions**: Anche queste creature sono pericolose ai primi livelli e, tanto per cambiare, sono pure velenose. Il Priest deve sforzarsi di curare eventuali avvelenamenti il più presto possibile.
● **Large Snakes**: come gli Scorpioni, ma un po' più semplici da togliere di torno.
● **Drakh Knights**: Queste sono creature potenti che indossano le tuniche arancioni (Orange Cloak). Sono da evitare a tutti i costi sino a che il Warrior non raggiunge il terzo livello.
● **Flying Wyverns**: Sono pericolosissime! Evitate le viverne di ogni tipo, forma e colore, perché sono letali ai primi livelli. Tuttavia danno un sacco di punti esperienza e utilissimi oggetti.
● **Moaning Undead**: Queste apparizioni dalla forma un po' scheletrica sono decisamente degli ossi (questa è pessima!, ndr) duri, e possono essere eliminati, oltre che con la forza bruta, anche con lo spell undici del Priest.
● **Laughing Devils**: Queste creature, a cui piace scherzare sulle vostre disavventure, sono decisamente pericolose anche quando avete superato il terzo livello.
● **Centaurs**: Violenti e pericolosi, sono da evitare a meno che non abbiate dei personaggi forti e ben armati.
● **Rock Monsters**: Tirano dei cartoni micidiali e possono essere danneggiati solo da personaggi forti e ben equipaggiati.
● **Drakh Lords**: Queste alte creature che indossano la solita Orange o Silver Cloak, sono estremamente potenti e possono paralizzare i vostri personaggi con la magia. Trattatele con i guanti!
● **Giant Trolls** : Questi esseri si incontrano solo nelle zone più pericolose e sono decisamente potenti e letali. Incassano bene i colpi e ne danno altrettanti. E' meglio mandare un solo personaggio invisibile e potente ad affrontarli.
● **Dragons**: Se viaggiate nell'Area Desertica o vicino alle FireStone li incontrerete molto spesso. Sono letali e devono essere eliminati molto velocemente. Esistono diverse specie di Draghi, e i più potenti possono eliminare un gruppo del sesto livello in un batter d'occhio (che immagine poetica!, ndr), e comunque sono difficili da contrastare fin oltre il nono livello. Dopo aver eliminato una creatura del genere consigliamo di salvare la partita per non perdere importanti punti-esperienza.

OGGETTI UTILI PER UN SOGGIORNO A DRAKKHEN

Lungo la vostra esplorazione troverete inevitabilmente Ring e Sceptre, e anche diversi tipi di pozioni. Questi oggetti, generalmente, aumentano i livelli di abilità dei personaggi che li utilizzano, o gli conferiscono particolari e utili capacità.
● **Ring:** Invisibilità, Impalpabilità, Recupero, Potere e Conoscenza. Inoltre ce n'è uno che, se indossato, sembra non avere effetti, ma raddoppia i punti-ferita che vengono inflitti ai mostri ed è perciò molto utile.
● **Sceptre:** come i Ring.
● **Armi:** Dagger, Bludgeon, Rod e Sword sono le armi più comuni. Comunque potete trovere - generalmente dopo gli scontri con creature abbastanza potenti - la Large Sword, la Scimitar, il Bow e la Drag. Ci sono armi che hanno bonus variabili tra +1 e +3.

Ad un tratto Paolo fa un impercettibile segno ad Andrea, e un secondo dopo due teste di Troll rotolano sul pavimento della grotta. Mentre il nostro cronista ripiega tranquillamente le varie pergamene, i fratelli Greco, impegnati in un corpo a corpo con i Troll superstiti, lo avvertono che l'appuntamento è rinviato al mese successivo con la terza puntata della Guida a *Drakkhen*.

That's all, folks!

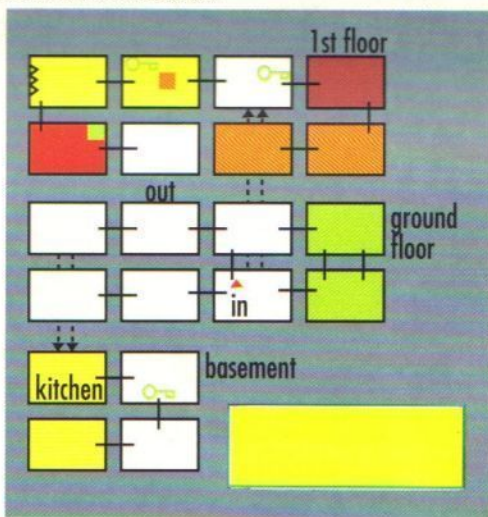
MIDWINTER

Il pantagruelico gioco di strategia di Mike Singleton: *Midwinter*.

(AMIGA)
Dopo la mega-soluzione, qualche piccolo suggerimento su come finire questo gioco.

ALL'INIZIO DELLA PARTITA:
Siete sugli sci e non vi conviene appostarvi per sparare. Raggiungete il più presto possibile un garage. Avrete bisogno di missili per abbattere i bombardieri. Cercate di trovare subito un Gatto delle Nevi. Potete evitare, sia sugli sci che alla guida di un Gatto delle Nevi, le bombe girando rapidamente di 90 gradi e bloccandovi di colpo. Se cercate di appostarvi, esse vi colpiranno quasi sicuramente. Appena trovate un Gatto delle Nevi, dirigetevi velocemente verso il passo successivo abbattendo gli apparecchi nemici appena appaiono.

COME DIVENTARE INVULNERABILI:
• Contro i missili - Su qualunque mezzo stiate viaggiando, nel momento in cui sentite partire il missile, bloccatevi di colpo e iniziate a ruotare su voi stessi. Continuando a ruotare sul posto, vedrete il missile passarvi ad un pelo di distanza, per poi tornare indietro un poco, fino a quando non cadrà nella neve.
• Contro i bombardamenti - Cercate di individuare il più presto possibile i bombardieri. Provengono sempre dalla linea dell'orizzonte davanti a voi. Se siete fermi, aspettate che sia circa a metà strada (altrimenti potrebbe evitare il missile) quindi abbattetelo. Se invece vi state muovendo velocemente, sparate appena lo scorgete. Se un velivolo riesce a lanciare il suo carico mortale, bloccatevi e giratevi di 90 gradi.

STRYX (ST)

***Stryx* della Psyclapse**

Premere "HELP" e "M" contemporaneamente per un pieno di energia (sperando che i distributori non facciano sciopero!).

ASTRO MARINE CORPS

Se il vostro marine ha dei problemi ad avanzare, perché non inserite i seguenti codici?
NOSTROMO - Zona 2
DISCOVERY - Zona 4
ENTERPRISE - Zona 6
DAGOBAH - Zona 8
REPLICANT - Zona 10
KRULL - Zona 12
METROPOLIS - Zona 14
Stefano Salomone di Milano

FLOOD

FLOOD - Codici versioni Amiga e ST

Chi è ancora bloccato nelle fogne della BullFrog? Bene, visto che K è ecologista vi darà una mano a raccogliere le immondizie dei livelli più avanzati.

Ringraziate Stefano Picciolo di Messina, Alessandro Badii di Rosignano Solvay (LI), Sebastiano e Nino da Francavilla, Lelosky (vai con la quattro...), Claudio Mazzuco di Favaro (VE) e Marco Arentino di Cene (BG) per i seguenti codici.

Livello	Password
1	FROG
2	YEAR
3	QUIF or QUIZ
4	LONG
5	WORD
6	FRED
7	WINE
8	GRIP
9	TRAP
10	THUD
11	FRAK
12	VINE
13	JUMP
14	NILL
15	FOUR
16	GRIT
17	ZING
18	JING
19	LIDO
20	POOL
21	HATE or MATE
22	REED
23	LIME
24	QUID
25	WING
26	FLEE
27	GIGA
28	HEAD
29	LOOP
30	SING
31	JOUX
32	PINK
33	GOGO
34	LETS
35	QUAD
36	BRILL
37	EGGS
38	HENS
39	NAIL
40	SOAP
41	FOAM
42	MEEK

MEGA - TNT - NOVITA'

Grandi novità in TNT da questo numero: K è orgogliosa di presentare la "Game Help-Line" per tutti i videogiocatori che si trovano nei guai: telefonando il *venerdì pomeriggio dalle 16:30 alle 18:30*, Paolo Paglianti, il mitico (ir)responsabile di TNT, tenterà di aiutare gli avventurieri, i joystick-maniaci, gli strateghi, i giocatori di ruolo, e qualsiasi altra specie di video-dipendenti a ritrovare la pace dei sensi.

Come se non bastasse, una colonna del prossimo TNT conterrà i numeri di telefono e/o gli indirizzi di coloro che vorranno dare una mano agli altri lettori o anche semplicemente scambiarsi consigli (per cui chiunque voglia inserire il proprio nome nella lista di dicembre deve mettersi in contatto con la redazione entro il 15 di questo mese).

Inoltre, spedendo una busta affrancata e con su scritto il vostro indirizzo, potrete richiedere le soluzioni non ancora pubblicate che troverete elencate nel prossimo numero.

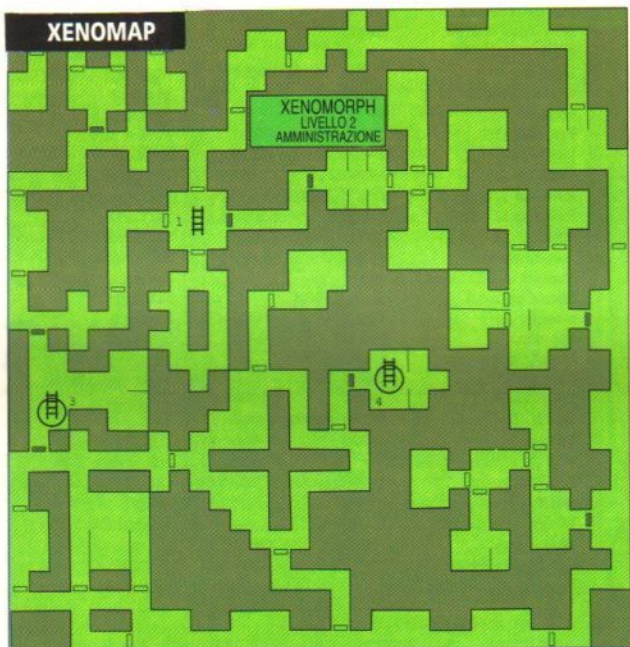
Naturalmente esortiamo i lettori a spedire mappe, gabole, password, soluzioni, consigli, bug e tutti i più sporchi trucchi per rendere possibili questi "servizi".

Se possibile, specie per le soluzioni di avventure e giochi di ruolo, invece di stamparle, sarebbe preferibile spedire il testo su disco. I formati che possono essere "letti" in redazione sono: Macintosh, Ms-Dos (sia 3,5" che 5,25"), Amiga, Atari ST, e Commodore 64. I file dovranno essere salvati in formato testo (ASCII). Purtroppo, per esigenze della redazione, non sarà possibile restituire lettere o dischi.

Per essere sicuri di ottenere la meritata gloria, ricordatevi di scrivere il nome e, se possibile, il numero di telefono, nella lettera o nel file.

Gli autori delle soluzioni non ancora pubblicate o pubblicate in parte per esigenze di spazio (come Palomorn della Soglia, Roberto Biasutti, Gabriele Ciaccasassi, Alessandro Fuligni, Marco D'Angelo, solo per fare qualche nome), che sicuramente stanno lanciando Spell di tutti i tipi contro la redazione per la mancata pubblicazione sono invitati a telefonare per farci sapere se vogliono scrivere il loro indirizzo e/o numero di telefono per gli aiuti "indiretti", e se è possibile spedire una copia delle loro "opere" a chi ne fa richiesta.

N.B. Ricordiamo che tutte le lettere (e gli eventuali dischi) che hanno a che fare con TNT devono essere indirizzati a TNT - via Aosta 2, 20123 MILANO, mentre tutte le telefonate devono essere fatte solo il venerdì pomeriggio dalle 16:30 alle 18:30.

XENOMAP

LA K-GUIDA ALLE SOLUZIONI!!!

Il lettore Marco Molteni ci ha scritto chiedendoci una cosa che già centinaia di altri ci hanno richiesto: una lista delle soluzioni apparse sui vecchi numeri di K.

Siamo andati a spulciare in archivio tutte le in formazioni necessarie per poter compilare una lista completa a partire dal numero 11.

Eccola qua! Sicuri di avervi fatto cosa gradita vi rimandiamo al prossimo mese in cui troverete un sacco di trucchi e gabole natalizie.

NUMERO 11
Battletech mappa.
Archipelagos soluzione.

NUMERO 12
Dungeon Master guida.
Xenon 2 soluzione.

NUMERO 13
Bloodwych soluz. (1a parte)
Shadow of the Beast soluzione.

NUMERO 14
Bloodwych soluz. (2a parte).
Batman the Movie soluzione.

NUMERO 15
Dungeon Master soluz. (1a parte)
Indiana Jones soluzione

NUMERO 16
Dungeon Master soluz. (2a parte)
Leisure Suit Larry II soluzione

NUMERO 17
Dungeon Master soluz. (3a parte)
Future Wars soluzione

NUMERO 18
Dungeon.Master soluz. (4a e ultima parte)
Leisure Suit Larry III soluzione

NUMERO 19
Un sacco di trucchi e gabole!!!

NUMERO 20
Drakkhen soluz. (1a parte)
Xenomorph soluz. (1a parte)
Castle Master soluz. (1a parte)
Midwinter tattica

NUMERO 21
Defender of the Crown miniguida.

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.550000
PC ENGINE L.450000
Atari Lynx + California Games + 8 Pile + Alimentatore + Cavo Comlynx + Garanzia Italiana A Sole L.390000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.149000

PC 80286 16MHz Mini-Tower
1 Mb RAM espandibile a 4 Mb
Hard Disk 40 Mb
Disk Drive 3,5 Hd e 5,25 Hd
1 Parallela 2 Seriali 1 Joystick
Scheda Grafica SVGA
Monitor Colore Mulisync
Mouse Seriale e ing. mouse PS/2
A sole L. 3000000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 379000

* * * * * * * * * * * * * * * * *

INTERSOUND MDO
Interfaccia esterna musicale per Pc
Compatibile giochi Coktel V. e Tom.
L. 65000

COMMODORE C286-LT
Portatile 80C286 12.5/8.0 MHz
Ram 1Mb espanidbile a 5Mb
Video LCD retroilluminato 640*480
Uscita Video da VGA a Hercules colori
1 Parallela 25 pin 1 seriale 9 pin
Disco fisso da 20Mb (23 ms)
Disk drive 3.5 alta densità
Orologio/calendario con batteria tampone
MS-DOS 4.01 e GW-Basic installati
Peso 3,2 Kg. 312*254*51
L. 3990000

➠Prezzi IVA compresa
➠Garanzia Commodore Italia
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Bat	59000	59000	
Breach II	49000	49000	49000
Centurion Defender	49000	49000	49000
Champion Of Krynn	69000	69000	
Chuck Yeager Aft	69000	69000	69000
Corporation	39000		
Dick Tracy	49000	49000	49000
East Vs Berlin	49000	49000	
F-19 Stealth Fighter	69000	99000	69000
Fire & Forget II	39000	39000	39000
Football Manager W.C.E.	49000	59000	49000
Global Dilemma		59000	
Gold Of The Aztec	29000	29000	29000
Golden Axe	39000		39000
International 3D Tennis	49000		49000
Khalan	49000	49000	
Last Ninja II	49000	49000	49000
Legend Of Faerghail	49000		
Leisure Suit Larry III	69000	99000	
Magic Fly	59000		59000
Microprose Soccer II	59000	59000	59000
Might & Magic II	69000	69000	
Mondial 1990	40000		
Mr. Do Run Run	39000		
New York Warrior	29000		
Night Breed	29000		
Operation Stealth	59000	59000	59000
Oriental Games	59000		
Overrun	69000	69000	
Pga Tour Golf	45000	49000	45000
Projectile	49000	49000	49000
Punisher	39000		
Railroad Tycoon		79000	
Robocop II	39000		39000
Satan	29000	29000	29000
Second Front	69000	69000	
Shadow Of The Beast II	69000		
Silent Service II		79000	
Stratego	49000	49000	49000
Subbuteo	49000		49000
Sword Of Samurai	59000	59000	
Thunderstrike	29000	29000	29000
Total Recall	39000		39000
U.M.S. II	59000	59000	59000
Venus	49000		39000
War Of The Lance		69000	
Powermonger	49000	49000	49000
Welltris	59000	59000	
Wings	59000		
Wonderland	59000	59000	59000

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Apprentice	29000		29000
ATF II	69000	69000	69000
Bad Blood		59000	
Battle Chess II	59000	69000	59000
Battle Command	39000	39000	39000
Battlç Master	59000	59000	59000
BSS Jane Seymour	49000		
Code-Name:Iceman	69000	79000	
Conquests Of Camelot	69000	79000	
Crime Wave	39000	39000	39000
Days Of Thunder	49000	49000	49000
Dragon Breed	29000		39000
Dragon Wars		69000	
Dragonstrike	69000	69000	
Elvira	39000	39000	39000
Federation Quest I	59000		59000
Gold Of The America	69000	69000	
Hard Ball II	39000	39000	
Indianapolis 500	45000	45000	
Kick Off II	29000	39000	29000
King Quest IV	59000	69000	59000
Legend Of Silver Blade	69000	69000	69000
Lord Of The Ring	59000	59000	
Mean Streets	49000	49000	49000
Midnight Resistence	29000		39000
Monkey Island		69000	
Murder	29000	29000	29000
Mystical	39000	49000	49000
Paradroid 90	49000		49000
Photon Storm	39000	49000	39000
Plotting	29000		39000
Rorke's Drift	39000	39000	39000
Secret Weapon Luftwaffe		59000	
Ski Or Die		49000	
Sly Spy Secret Agent	29000		39000
Snowstrike	59000	59000	59000
Sorcerian		79000	
Starflight II		69000	
Strider II	39000	39000	39000
Sylpheed		59000	
Teenage Mutant Ninja Turtles	39000	39000	39000
Their Finest Hour	49000	49000	49000
Tie Break	29000	29000	39000
Toki	49000		49000
U.N. Squadron	39000		39000
U.S.S. Jhon Young	39000		
Ultima VI		59000	
Unreal	59000		
Wings Leader		69000	
Yolanda	39000		39000

SEGA MASTER SYSTEM

Aerial Assault 79000
Afterburner 89000
Aztec Adventure 69000
Black Belt 69000
Bomber Raid 79000
California Game 79000
Casino Games 79000
Cloud Master 79000
Dead Angle 79000
Double Dragon 79000
Double Hawk 79000
Dynamite Dux 79000
Galaxy Force 89000
Ghost House 59000
Ghostbusters 69000
Golden Axe 89000
Golf Mania 89000
Golvelius 79000
Great Golf 69000
Great Volleyball 69000
Monopoly 89000
Operation Wolf 79000
Penguin Land 69000
Phantasy Star 99000
Psyco Fox 79000
Quartet 69000
R-Type 89000
R.C. Grand Prix 79000
Rambo III 79000
Rocky 79000
Scramble Spirits 79000
Secret Command 69000
Shinobi 79000
Slap Shot 79000
Teddy Boy 59000
Tennis Ace 79000
Time Soldier 79000
Vigilante 79000
Wonderboy II 79000
Wonderboy III 79000
World Games 69000

TRA BREVE DISPONIBILITA' NUOVI TITOLI

NINTENDO

Airwolf 89000
Balloon Fight 69000
Batman 99000
Castelvania 89000
Castelvania II 89000
Cobra Triangle 89000
Donkey Kong C. 69000
Double Dragon II 89000
Double Dribble 79000
Fighting Golf 79000
Ghost'n'Goblin 89000
Goonies II 79000
Hogan's Halley 79000
Ice Hockey 69000
Kid Ikarus 79000
Knight Rider 79000
Legend Of Zelda 79000
Life Force Salam. 89000
Mega Man 89000
Metal Gear 89000
Metroid 89000
Punch-Out 79000
Rad Racer 79000
Robo Warrior 89000
Rush'n Attack 79000
Section Z 79000
Skate Or Die 79000
Slalom 69000
Soccer 69000
Super Mario Bros 69000
Super Mario Br. II 89000
T.M.H. Turtles 89000
Tennis 65000
Tetris 89000
Tiger Heli 79000
Track & Field II 89000
Volleyball 69000
Wild Gunman 79000
Wizard & Warrior 79000
Wrestle Mania 79000
Xevious 79000
Zelda II 89000

TRA BREVE DISPONIBILITA' NUOVI TITOLI

LOOM

LA SOLUZIONE

Superato solo da Indy III e Future Wars, Loom è il gioco che si aggiudica la palma di bronzo per aver fuso la centralina di K e le orecchie di mezza redazione.

Questa soluzione giunge sulle pagine di TNT grazie al contributo di molti lettori: Gabriele Carcassi e Marco Guastalli di Milano 3, T.A.R.O. (Andrea Notari, per i mortali), Andrea Frangi, Maurizio De Napoli di Lecco, Filippo Minervini di Torino e i "Tre dell'Ave Maria" (questo l'ho già sentito...).

La nota dominante (è proprio il caso di dirlo...) di questo gioco sono le melodie che si possono apprendere durante l'avventura. È importante notare (e due...) che suonate al contrario, ottengono l'effetto diametralmente opposto (ad esempio, la Melodia che trasforma il redattore di K in un essere normale, suonata al contrario può ottenere solo effetti disastrosi).

L'ISOLA DEL LOOM

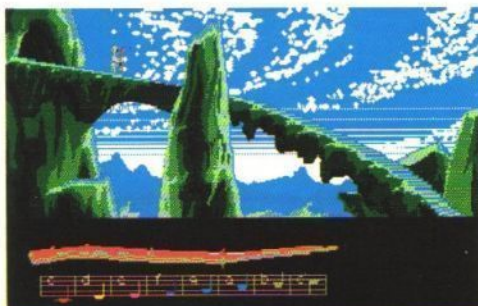
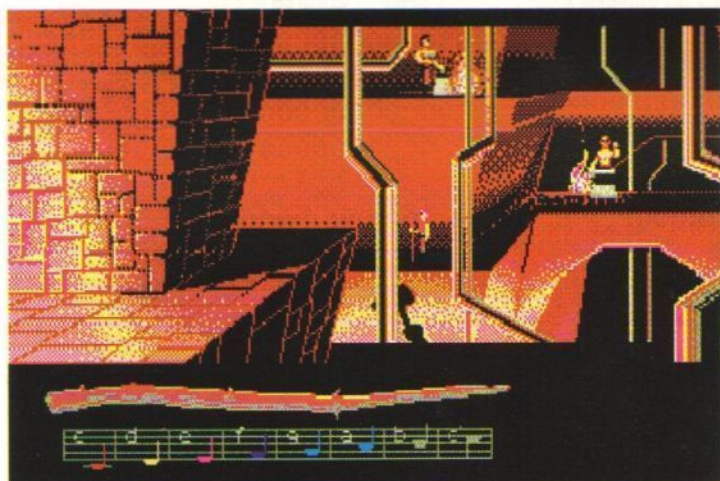
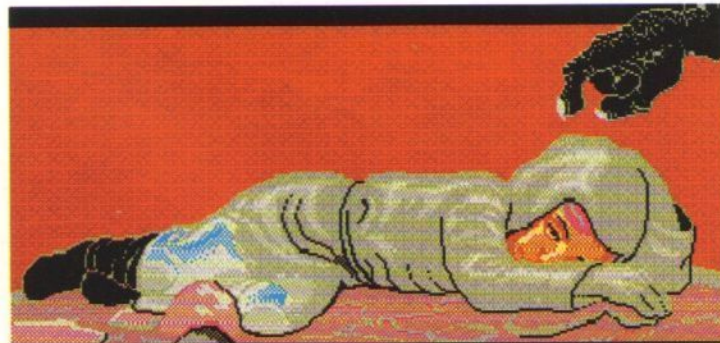
Cominciate l'avventura in cima a una rupe e dirigetevi subito verso il villaggio. Entrate nel Santuario (tenda sulla sinistra) e ascoltate quello che dicono gli anziani prima di essere tramutati in cigni. Quando tutti sono volati via prendete la bacchetta e ascoltate l'uovo: sentirete la **Melodia che apre**. Puntate sull'uovo e suonate questa melodia. Dall'uovo uscirà un anatroccolo (la vostra ex-nutrice, Hetchel) che vi spiegherà che cosa è successo. Dopo che la vostra amica è volata via, ascoltate il telaio e sentirete la **Melodia che trasforma in cigno**. Usciti dal Santuario, recatevi nella tenda di Hetchel (quella sulla destra) prendete il libro, ascoltate l'ampolla (**Melodia che svuota**) e il pentolone (**Melodia che tinge**).

Puntate sulla lana bianca vicino alla pentola e suonate la melodia che tinge: la lana cambierà di colore. Ora andate nel bosco e ascoltate tutti i buchi: l'ultimo è vuoto. Spostatevi verso il cimitero e frugate nei rovi: uscirà un coniglietto che verrà catturato dal gufo sopra la tomba. Leggete l'iscrizione e, nel bosco, ascoltate anche l'ultimo buco e sentirete la **Melodia che illumina**. Ritornate sulla rupe e aprite il cielo con la **Melodia che apre**. Un fulmine colpirà l'albero davanti a voi che, dopo essere caduto in mare, navigherà verso il pontile. Andate ora nel villaggio ed entrate nella tenda al centro, puntate sul buio e suonate la **Melodia che illumina**. Ascoltate il cigolio della ruota per filare (**Melodia che trasforma il legno in oro**) e suonatelo sui legnetti. Questi si trasformeranno in oro e voi acquisterete esperienza (Nota F). Andate sul pontile, fate un bel tuffo nell'acqua e raggiungete il tronco.

IN MARE

Navigate verso l'uragano. Ascoltate il vento che gira nell'uragano (**Melodia che fa girare**) e suonate questa melodia al contrario. L'uragano

E' un bel problema da risolvere. Come fare a proseguire il cammino?...

...la magia inizia a fare il suo effetto e ...

...voilà il sentiero è pronto per essere percorso.

sparirà, lasciandovi via libera.

CRYSTAL GARD

Arrivati a riva acquisterete esperienza (Nota G). Dirigetevi verso il bosco e si avvicineranno dei pastori: non curatevi delle loro prese in giro, ma state attenti al rumore che fanno scomparendo (**Melodia che rende invisibili**), quindi dirigetevi verso le montagne. Entrate dalla porta che si trova esattamente davanti alla fine delle scale (non si vede, ma c'è), raggiungete la coppa di vino (si deve fare tutto il giro e usare il cristallo) e incontrerete un uomo che vi parlerà della sua civiltà.

Appena se ne va, guardate il calice: l'uomo ritornerà e vi parlerà dei tesori di cui era a conoscenza. Usciti dalla parte del calice, andate a sinistra e vi ritroverete all'esterno. Puntate sui lavoratori sulla torre e suonate la **Melodia che rende invisibili**.

Entrate nella porta sotto la torre, ascoltate la conversazione e usate il cristallo. Ora salirete la torre e arriverete direttamente dove stanno lavorando i due uomini che, per opera della vostra magia, non possono vedervi. Ascoltate i rumori che fanno mentre affilano la lama (**Melodia che affila**) e poi andate a suonare l'altra campanella. Vi ritroverete davanti a una sfera magica, guardatela e vedrete nel futuro, quando spaventerete i pastori. Segnatevi la musica che dovrete suonare (**Melodia che spaventa**) e guardate la sfera altre due volte (nella terza figura vedrete un cigno che vi comunicherà una melodia che è la stessa che trasforma in cigno che avete già sentito). Ritornate nel bosco, decisi a far pagare caro ai pastori gli insulti fatti prima, puntateli e suonate la **Melodia che spaventa**. Ai loro occhi sembrerete un terribile drago: scapperanno in tutte le direzioni lasciandovi strada libera.

Andate all'inizio della radura e guardate le pecore. Queste salteranno lo steccato facendo svegliare il pastore (**Melodia che sveglia**) che, arrabbiandosi con voi, le farà saltare dall'altra parte e ricadrà in catalessi. Andate alla fine della radura ed entrate nella casa. Guardate l'agnello e incontrerete una pastorella che vi crede uno dei maghi chiamati da lei per salvare le sue pecore da un drago. Riguardate l'agnello e lei tenterà di guarirlo cantando la **Melodia che guarisce**. Uscite e con un lampo di genio degno di Sherlock Holmes (che tra l'altro era sicuramente più stonato di voi), puntate sulle pecore e suonate la **Melodia che cambia colore**. Queste diventeranno verdi e il drago, sia per la fretta, sia per il loro travestimento, vi catturerà.

Si lavora duro quaggiù

LA MONTAGNA DEL DRAGO

Dopo uno sgradevole viaggio a testa in giù, vi ritroverete nell'interno di un vulcano con il mostro appollaiato sopra al tesoro. Parlate con il drago, puntate sull'oro e suonate alla rovescia la **Melodia che trasforma il legno in oro**. Questa agirà al contrario, preparando un comodo ma infiammabile giaciglio. Ora la vostra esperienza salirà di una nota (Nota A) e sarete in grado di puntare il drago e di suonare al contrario la **Melodia che sveglia**. Il drago si addormenterà e mentre russa accenderà un bell'incendio.

Al grido di "Al fuoco! Al fuoco!" andrà in giro per il cielo con la coda bruciata. Rimasti illesi dall'incendio, uscite dalla caverna e percorrerete il labirinto. Appena dentro al labirinto troverete un buio pazzesco, puntateci sopra e suonate la **Melodia che illumina**. Poco prima dell'uscita troverete un laghetto: ascoltatelo e sentirete la **Melodia che riflette**.

Ora puntate sul laghetto e suonate la melodia che svuota e guardate la sfera per tre volte. Usciti dal labirinto, puntate sul cucuzzolo e suonate al contrario la **Melodia che fa girare**: la strada si raddrizzerà permettendovi di scendere le scale.

Sarà un brutto risveglio per il ragazzo

LA CITTA' DEI FABBRI

Guardate il ragazzino, puntate su di lui e suonate la **Melodia che sveglia** e il ragazzino vi parlerà della sua gente. Quando torna a dormire, puntate nuovamente sul ragazzo e suonate la **Melodia che riflette**. I vestiti cominceranno a riflettersi tra loro facendovi apparire come un ragazzino. In questo modo non vi sarà molto difficile entrare nella città dei fabbri. Dirigetevi verso l'entrata e aspettate che il guardiano vi apra la porta. Dopo aver attraversato il corri-

http://speccy.altervista.org/

doio, dirigetevi nella stanza della fornace dove uno dei fabbri prenderà la vostra bacchetta magica come legna da ardere e vi rinchiuderà in una piccola, umida e fredda cella. Non avendo più la vostra bacchetta vi rassegnate e, sdraiandovi sulle fascine, vi addormentate.

Mentre riposate, gli eventi esterni vi aiuteranno: il ragazzo, infatti, è rimasto vittima dei denti del drago, che vi stava cercando. Rotto così l'incantesimo, dal momento che i vestiti non si riflettono più tra di loro (uno è stato sbranato), ritornerete alle vostre sembianze normali.

Il ragazzo si trasforma in fantasma, apre il cielo e, mentre sale, Hetchel riesce a uscire. Dopo essere entrata nella fornace, prende la bacchetta e ve la passa sotto la porta. Prendetela e ritornate al lavoro. Puntate sulla porta e suonate la **Melodia che apre**, puntate sul contenitore e suonate la **Melodia che svuota** al contrario, scendete le scale e ascoltate la conversazione. Ad un certo punto i due che stanno parlando chiedono al fabbro come sta procedendo il suo lavoro e lui alzerà la spada. Puntate sulla spada e suonate al contrario la **Melodia che affila**. Quelli vi noteranno e vi rinchiuderanno in una gabbia (decisamente degli ingrati!).

CRYSTAL GARD

Quando il Mandible smette di parlare, puntate sulla gabbia e suonate la **Melodia che apre**. A questo punto il capo vi prenderà la bacchetta e vi lascerà in camera con un suo servo. Dopo che il servo è sparito per la troppa curiosità, guardate la sfera per tre volte e uscite in terrazzo. Parlate con Mandible e avverrà un kataclin-sma: si apre il regno della morte che porta distruzione. Quando il Mandible viene eliminato dal Signore dei morti in persona, lascerà la bacchetta per terra. Prendetela e andate nell'altra sala. Ritornate sul terrazzo e verrete inseguiti dal mostro affamato che prima era rinchiuso in una gabbia. Questo vi spingerà sul cornicione, facendovi cadere nel buco: puntatelo e suonate la **Melodia che apre** al contrario.

NELLO SPAZIO

Andate nel buco 1, puntate sullo scheletro del ragazzo e fatelo resuscitare suonando la **Melodia che guarisce**.

Uscite dal buco, puntate su di esso e suonate la **Melodia che apre** al contrario. Entrate nel secondo buco e vi ritroverete nella radura.

Puntate sui pastori e suonate di nuovo la **Melodia che guarisce**. Uscite anche da questo buco, puntate su di esso e richiudetelo con la **Melodia che apre** suonata al contrario. Nel terzo buco parlerete con il mastro vetraio. Dopo il dialogo morirà senza che possiate fare niente per salvarlo.

Uscite dal buco, puntate su di esso e suonate la **Melodia che apre** al contrario. Acquisirete esperienza (Nota B). Dirigetevi verso il lago e parlate con il cigno. Ritornate al lago e, andando sulla sinistra, vi ritroverete al cimitero. Andando a destra ritornerete automaticamente nel Santuario.

L'ISOLA DEL LOOM

Raggiungete il telaio e ascoltatelo. Arriverà Hetchel inseguita dalla morte. Ascoltate la melodia che suona la morte (**Melodia che rende muti**), puntate sull'anatroccolo e suonatela al contrario.

Ascoltate anche la seconda melodia (**Melodia che cuoce**), puntate sul pollo e suonatela al contrario.

Ascoltate l'ultima melodia (**Melodia che divide**) e suonatela puntando sul telaio: questo dividerà l'universo in una parte buona e in una cattiva facendovi acquistare esperienza (Nota C'). Andate nello squarcio, puntate su di esso e suonate la **Melodia che trasforma in cigno**. Vi unirete col vostro popolo per ricominciare un nuovo mondo.

Quindi godetevi la ...... F I N E

(MA SOLO FINO A LOOM II!)

Comunicazione di servizio. Probabilmente molti lettori restano delusi nel non vedere pubblicata la propria lettera; fortunatamente ne arriva talmente tanta di corrispondenza che ogni mese, nuoto nell'imbarazzo della scelta. Chi chiede consigli su quale computer comprare, chi vuole a tutti i costi conoscere l'ultimo trucco per avere vite e/o energie infinite, chi piange e si dispera... Ora o facciamo uscire un numero monografico di K dedicato esclusivamente alla posta oppure molti lettori devono purtroppo rassegnarsi all'idea di non ritrovarsi sulle pagine della loro amata (spero) rivista. A questo esercito di fedelissimi dedico perciò il Kappa-box di questo mese confidando nella loro comprensione ed indulgenza plenaria.
Confidenzialmente vostro. BRAMBO's

ANNI DI PIOMBO

Carissimi amici, era già da un po' di tempo che pensavo di scrivervi ma la spinta decisiva a prendere in mano carta e penna (o meglio tastiera) me l'ha data la lettera del "vecchio" Robin, trentenne appassionato di computer giochi, della qualcosa pare vergognarsi un po', perché non osa firmarsi. Caro Robin, a parer mio tu hai mille ragioni nel rivendicare uno spazio anche per chi non è più propriamente un ragazzino, ma permettimi di contestare il tuo pudore nel venire allo scoperto. Mi presento subito: ho 48 anni e il mio nome compare in fondo a questa lettera, lavoro presso un ente pubblico (sì, sono uno di quei "grigi" burocrati che vive in mezzo alle scartoffie metà della sua vita), ho moglie e figlia, ritengo di non essere uno sciocco e di non essere del tutto sprovveduto sul piano culturale: bene, detto questo, aggiungo che mi diletto di giochi per computer. Ho scandalizzato qualcuno? Mi devo proprio vergognare come un ladro? Caro Robin, come dovrei sentirmi io, se tu ti giudichi "vecchio"? Sono sempre stato un "Homo Ludens"; ho sempre amato il gioco nelle sue forme più svariate e da quando sono diventato adulto non ho mai smesso di dedicarmi ad esso e di ricercare quei giochi che più promettevano di stimolare la mia fantasia e le mie capacità logiche. Purtroppo uno degli ostacoli che si sono opposti alla mia "sete" di gioco è stata la conoscenza di poche persone a me affini (dovrei forse dire: sceme come me?) il che, per esempio, mi ha costretto a sognare per anni, inutilmente, di potermi dedicare ai vari Dungeons and Dragons o Diplomacy o scacchi o bridge (sono un po' intimidito dai clubs). Stando così le cose, sono risultato completamente vulnerabile all'apparire delle prime consolle, che pur nell'ingenuità di quei primi programmi, mi offrivano la possibilità di dedicarmi a quel "gioco" che altrimenti rimaneva solo una chimera. Certo, un adulto si stanca presto dei giochini "spara e fuggi" (forse perché, ahimé, i riflessi non sono più quelli dei vent'anni), così alla ricerca di giochi sempre più "intelligenti", passando attraverso Atari, Vic20 e Commodore 128, sono giunto ai PC sui quali in ufficio faccio viaggiare i vari Wordstar, DBIII, Norton e compagnia bella, ma che a casa uso soprattutto per risolvere Fish o Zak, o per esplorare i labirinti dei Dungeons (finalmente!) o per credermi un padreterno con Populous. Il fatto è che so per certo che ho attorno decine di altre persone a me coetanee le quali, più o meno dichiaratamente, si pongono in maniera continuativa o saltuariamente di fronte al monitor, trascinati dalla passione per gli adventure o per le simulazioni o per i giochi di strategia. Caro Robin, perché vergognarsene? Credi proprio che siamo più ridicoli noi di quelli che alla nostra età si rimbecilliscono tutte le sere davanti ai Piccoli Fans o ai Festival o agli spot pubblicitari che le nostre televisioni ci propinano? All'epoca di quel '68 che tu rimpiangi di non aver "vissuto", ma che io ho attraversato con crescente entusiasmo e che ha contribuito non poco alla mia maturazione, circolava uno slogan, forse oggi un po' dimenticato: "La fantasia al potere". Il punto è proprio questo: perché vergognarsi di usare la propria fantasia, che poi vuol dire stimolare la propria intelligenza ed essere pronti e disponibili alle novità più interessanti e curiose?. Ci si deve vergognare di questo anche se si hanno trenta o sessant'anni? Certo non è pensabile (e sarebbe anche incoerente con quanto ho appena detto) che ci si possa fossilizzare su questo unico tipo di divertimento; io leggo molto, vado molto al cinema, gioco a tennis, ascolto molta musica, amo gli animali e frequento anche le persone ma non mi vergogno per niente però, di passare qualche sera inchiodato davanti al mio computer, magari tirando le due o le tre del mattino, anzi ti dirò che me ne faccio un vanto, perché ritengo che, se per tante altre cose devo riconoscere la superiorità di molti miei simili, almeno sotto questo aspetto ritengo di avere una marcia in più di loro! Ai sedicenni che leggono questa lettera e che forse sono un po' stupiti o ridacchiano sotto i pochi baffi che hanno, vorrei chiedere quale limite d'età si sono posti, oltre il quale "dovranno" smettere di giocare con i loro videogiochi per non sentirsi ridicoli: 25 anni, 30 anni? Se è così, vuol dire allora che giudicano alquanto puerile il loro passatempo, tanto vale che smettano subito! Non credete invece, che anche voi, se ritenete che il vostro divertimento non sia poi così stupido, quando avrete trenta o sessant'anni, continuerete a divertirvi e a far viaggiare la vostra fantasia nella stessa identica maniera di oggi? Io vi auguro di tutto cuore che così avvenga. Tenete presente, fra l'altro, che forse l'80% degli "originali" dei giochi che si trovano in giro vengono acquistati da noi "vecchi" (potenza del denaro!), il che consente ai produttori di software di sopravvivere e a voi (ebbene sì, ammettiamolo) di farvi le vostre copie pirata. Ai miei coetanei rivolgo invece il classico invito: "vecchi" videogamers di tutto il mondo, unitevi! e uscite allo scoperto; vi sfido anzi ad un altro gioco: vediamo chi detiene il record di "anzianità" fra i lettori di K! Cordiali saluti a tutti.
ALBERTO CACCIARI - Bologna

"Un vecchio!!!" Così la Gialappàs Band commentava per il circuito radiofonico della SPER, ogni azione di gioco dei recenti mondiali di Italia '90, che vedeva all'opera il portiere inglese Shilton e così pari pari, riprendo la frase, per un uso e consumo personale (naturalmente tenendo d'occhio la modica quantità). Ecco finalmente uno che non si vergogna e che anzi dice la sua meglio (o comunque più chiaramente) di quanto non farebbe il suo "Omonimo veneziano" Massimo Cacciari. Grazie Alberto, lettere come la tua ci riconciliano con "La vita, l'universo e tutto quanto" e spero che così sapientemente stuzzicati, stimolati e provocati, altri coetanei si facciano vivi, allargando gli orizzonti del nostro pubblico e creando (perché no?) un argomento di conversazione sul quale padri e figli possono tranquillamente (si fa per dire...) confrontarsi. Attendiamo con fiducia, scrutando ansiosamente la nostra buca delle lettere.

VUOI ALLENARE QUESTA SQUADRA?

CON "SERIE A"PUOI!

"SERIE A", il nuovo libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo"

FINALMENTE NELLE EDICOLE DELLE PRINCIPALI CITTA' E... A CASA VOSTRA

- **SERIE A** è il gioco ideale per tutti coloro che, a torto o a ragione, pensano di intendersi di calcio.
- Gioca a **SERIE A** con amici, compagni di classe e colleghi di lavoro e potrai lottare per lo "scudetto" anche se la tua squadra del cuore rischia la retrocessione.
- Con **SERIE A** sei TU a decidere l'acquisto dei calciatori; sei TU a fare la formazione; sei TU a calcolare i risultati delle partite.
- Per giocare a **SERIE A** non serve il computer: bastano carta, penna e una normale calcolatrice.
- **SERIE A** è un gioco per otto "allenatori" ideato da Riccardo Albini e realizzato dallo Studio Vit.

Se non trovi SERIE A nella tua edicola puoi riceverlo a casa tua versando L.18000 + L.1500 (per spese postali) oppure telefona allo 02/33100413

OK, VOGLIO VINCERE LO SCUDETTO!

Speditemi il libro SERIE A

nome..

cognome.......................................

via ....

città ....

CAP..............prov. ....

allego ricevuta di versamento di L. 19.500 (18.000 + 1.500 spese postali) sul: C/C postale n.17200205 intestato a **STUDIO VIT** snc
via Aosta, 2 - 20155 milano

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

THE BONANZA BROTHERS potrebbe avere un grande successo grazie alla sua azione riflessiva e lenta e allo stile grafico "fumettaro". Molto divertente.

➤ Robert Stallibrass, titolare dell'Active Sales, sfoggia la sua nuova cravatta e il coin-op casalingo JAMMA-compatibile.

RACING HERO è un ottimo gioco di motociclismo della Sega con la fama di essere molto "impegnativo" nei livelli finali. Bel gioco, ma si potrebbe preferire l'animazione mozzafiato di WGP della Taito.

MAMMA JAMMA

Le novità dal mondo dei coin-op più notizie su come giocare autentici video giochi da bar nella propria abitazione. K indaga...

L'Active Sales è una società molto nota nell'ambiente, che ha di recente accresciuto considerevolmente la propria immagine con la commercializzazione di adattatori per PC Engine per l'uso nel Regno Unito. Ora se ne sono venuti fuori con un'idea che permetterà a tutti di giocare con veri coin-op, uguali al 100% a quelli da bar, nel calduccio della propria abitazione.

Disponibile nei negozi inglese da settembre, l'Active si dà un gran da fare per sottolineare che questa unità non è una console ma un vero coin-op da casa.

Non vi è alcun dubbio su questo, l'unità - 155 cm di altezza per 60 cm di base - è l'adattamento di una macchina arcade esistente costruita dalla Silverline, una ditta ben nota nel mercato delle macchine arcade.

Questa unità è una macchina da gioco verticale, con due joystick e tre pulsanti da fuoco come qualunque coin-op, ma con una differenza: il monitor - con schermo massimo di 20" - lo mettete voi. Si inserisce perfettamente nella parte superiore della macchina da gioco, la quale, avendo prese SCART, RGB e PAL può adattarsi a quasi tutti i monitor presenti sul mercato.

E il software? Si utilizzano le schede JAMMA-compatibili - ovvero lo standard dell'industria arcade. Tutti i coin-op delle sale giochi, tranne quelli speciali cabinati (come *Afterburner*, per esempio) usano schede JAMMA, quindi, in teoria, si giocherebbe con "modelli" originali...... ma senza essere obbligati a rimpinzare la macchina di monete!

Comunque, per evitare che qualcuno metta a nudo i circuiti della scheda, l'Active li ha racchiusi in contenitori di plastica rigida, che ne assicurano inoltre il giusto inserimento, cosa vitale per il buon funzionamento della scheda, dell'unità e del giocatore!

La macchina da gioco è commercializzata con un gioco inserito ed il prezzo, non ancora fissato, dovrebbe aggirarsi intorno alle 300/400 sterline (700/800 mila lire).

Il bello di questa macchina è che potete giocare i veri coin-op - giochi assolutamente autentici al 100% senza alcuna modifica o compromesso, perché hanno esattamente la medesima configurazione software/hardware; il brutto è che il costo di una scheda JAMMA si aggira intorno alle 500/800 sterline. Ahi! Fortunatamente, i giochi vecchi diminuiscono di valore dal momento che i gestori delle sale giochi li sostituiscono con giochi più nuovi e remunerativi.

Per questo motivo all'Active hanno per lo meno 10 giochi da vendere al di sotto delle 50 sterline, come *Ghosts and Ghouls* e *Silkworm*. Sono quindi giochi di seconda mano, sebbene revisionati, e l'Active può offrire solamente tre mesi di garanzia per ogni scheda. Agli utenti inglesi, comunque, basterà telefonare all'Active e citare il nome di una scheda per avere il prezzo di vendita. Quelli tecnicamente competenti potranno anche cercare tra le inserzioni della rivista di coin-op inglese, *Coin Slot*, l'occasione giusta!

Per i maniaci dei coin-op (come IUR, tanto per non fare nomi) con soldi da spendere, non vi è dubbio che è una cosa magnifica - e per quanto si può prevedere ci sarà sempre un costante rifornimento di schede JAMMA, sia confezionate (dall'Active) sia provenienti dal mercato libero. In altre parole, è il massimo!

▼ DARK SEAL. Per ultimo, il nuovo gioco della Data East su scheda PCB. Ahimé, *Dark Seal* probabilmente conclude un periodo d'oro. Nulla più di una picchiaduro isometrico, nonostante l'ottima presentazione. Qual è la differenza tra questo pseudo-bidone e giochi favolosi come *Magic Sword*? Se lo sapessimo avremmo tutti una seconda casa a Capalbio.

ALIEN STORM. La Sega questo mese è stata molto indaffarata. *Alien Storm* è un piacevole sparatutto a scorrimento orizzontale che usa lo stesso stile grafico di *Golden Axe*, ma contiene ancora più cose. Altamente raccomandato, sappiate che il vedere una cabina telefonica trasformarsi improvvisamente in un mostro alieno può farvi perdere contatto con la realtà...

RAIDEN. Tra i primi posti nei giochi su scheda PCB - un altro clone a scorrimento verticale di *Tiger Shark*. C'è proprio così bisogno di giochi come questi? Se ogni monetina introdotta nella fessura è un voto a favore, allora pare proprio di sì...

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758
GRANDE EMPORIO
STERLINO
VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-302896
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870
HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA
GIOCATTOLI
BILIARDI
SLOT MACHINE
VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE
NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE X ADULTI
GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO
NEW
CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE
NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO
STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA
DEL CLUB
MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI
MODELLISMO
SUBBUTEO
CARTOLERIA
SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER
SKATEBOARD VISION
WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO
VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

PAGINE GIALLE

La Pagine Gialle si rinnovano e diventano sempre più un "contenitor" di notizie e curiosità. Hanno inizio le prime rubriche dedicate alle macchine più diffuse, continua l'elenco dei programmi di PD che si arricchisce del PC, Marco Andrioli approfondisce il nuovo sistema della Magnetic Scrolls utilizzato per *Wonderland* e infine i risultati del questionario..

ANITA NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE

Al Computer Entertainment Show di Londra di quest'anno oltre ai giochi per console sempre più sofisticati (grosse novità sul fronte dei 16 bit), alle conversioni da sala sempre più fedeli e ai megatecnologici simulatori, era presente anche la Magnetic Scrolls, valida rappresentante di un tipo di giochi leggermente trascurato allo show. I programmi di questa software house hanno sempre raccolto ampi consensi e trovato unanime approvazione tra gli avventurieri e i titoli pubblicati (The Pawn, The Guild of Thieves, Corruption, Jinxter, Fish e Mith) sono sempre stati ammirati ed imitati a causa della loro ottima grafica e dello splendido parser. In questi ultimi mesi però la Magnetic Scrolls ha limitato la produzione con l'intenzione di migliorare i suoi già ottimi prodotti...

Nello stand, ricavato da un angolo di quello della Virgin (nuova distributrice della Magnetic Scrolls dopo il divorzio di quest'ultima dalla Rainbird...) e caratterizzato da un grosso bruco di gommapiuma che fumava un narghilè seduto su un fungo, faceva bella mostra di se una versione di "Wonderland" per PC. "Wonderland", il più recente prodotto della Magnetic Scrolls, arriva dopo un lungo silenzio della casa inglese che quasi ci aveva fatto pensare al peggio. Incuriositi, ci avviciniamo allo stand dove Anita Sinclair ci spiega gentilmente il perché di questa lunga pausa e ci mostra le particolarità di questo nuovo adventure.

"Non siamo stati con le mani in mano" spiega "dopo Fish e Myth (un mini adventure scritto a solo uso e consumo dei soci di Confidential, un club inglese che vende programmi per corrispondenza) abbiamo lavorato alla realizzazione di un nuovo sistema per i nostri giochi che sarà utilizzato in tutti i nostri prossimi titoli a partire da "Wonderland"". "Wonderland" è un adventure ambientato nel fantasioso mondo descritto da Lewis Carrol nel suo "Alice nel paese delle meraviglie" ma non segue troppo fedelmente la trama del racconto per non rendere la soluzione di alcuni problemi ovvia o troppo semplice. La trama è stata scritta da David Bishop che, essendo da poco entrato nella Virgin come produttore, si ritrova ora a produrre i programmi per cui ha lavorato! I personaggi che potrete incontrare e con cui potrete interagire sono i famosi compagni di antica memoria quali la lepre marzolina, il cappellaio matto, il bruco, lo stregatto e tutti gli altri.

La grafica è eccellente, ed è stato fatto buon uso delle caratteristiche del PC e delle eventuali schede aggiuntive presenti. Il gioco utilizza infatti tutte le schede grafiche possibili ed immaginabili fino alla VGA (non in emulazione EGA, proprio con la sua risoluzione) e supporta anche eventuali schede musicali (ed altre). Il sonoro è splendido (se usate una scheda) e cambia a seconda delle locazioni risultando quindi vario e non rischiando di diventare noioso.

La grafica è animata (in maniera superba) e la finestra, oltre ad essere sollevata o abbassata a piacimento dall'utente come negli altri giochi della Magnetic Scrolls, può essere dimensionata e spostata in ogni parte dello schermo (senza per questo perdere in risoluzione). Gli oggetti presenti nella finestra grafica sono "interattivi" in quanto si può decidere di selezionare un oggetto con il mouse direttamente dalla schermata. In questo caso apparirà una finestra più piccola con il nome dell'oggetto e, selezionando quest'ultima, appariranno i verbi più comuni utilizzabili in quel momento! Una volta scelto il verbo, l'azione verrà eseguita e, nel caso sia necessario specificare qualche altro parametro, apparirà un'ulteriore finestra. Questo nuovo sistema di comunicazione (molto simile ad ambienti quali Windows e Gem) rende il programma semplice da usare e permette di giocare la maggior parte dell'avventura utilizzando il solo mouse!!!

Naturalmente non tutti i verbi sono presenti nella finestra e i comandi più complessi e originali dovranno essere inseriti utilizzando la tastiera.

Gli oggetti trovati possono essere raccolti come in un normale adventure (digitando il comando corrispondente) e compaiono in una finestra dimensionabile e posizionabile a piacere, ma si possono anche selezionare dalla finestra grafica e portare direttamente nella finestra dell'inventario (come in Deja Vu e Shadowgate per intenderci).

Il sistema incorpora inoltre una comoda funzione di automap che consente di progredire nel gioco senza dover disegnare una mappa. Ogni volta che si visita una nuova locazione un quadrato viene aggiunto alla mappa tenendo conto dei collegamenti con le altre locazioni (analogamente alle mappe automatiche degli ultimi adventure della Infocom - Zorkzero, Arthur e Shogun). Basta richiamare la mappa sullo schermo per avere un'idea immediata dell'area esplorata, oppure è possibile creare una finestra definibile dall'utente in modo da averla sempre sotto gli occhi sullo schermo. I comandi di movimento o quelli più complessi come il GO TO sono ormai inutili in quanto basta selezionare la locazione verso cui ci si vuole muovere per raggiungerla attraverso la via più breve (naturalmente verrete avvertiti di tutto quanto succede durante lo spostamento).

Il testo poi può essere dimensionato a piacere utilizzando diversi font e permette una facile lettura anche agli avventurieri quasi bisognosi di un cane guida. Naturalmente può essere creata una finestra per contenerlo.

La possibilità di definire la dimensione e la posizione di diverse finestre (grafica, inventario, mappa, testo) e di poter cambiare il set di caratteri usato rende "Wonderland" un programma davvero straordinario in cui potrete comporre il vostro ambiente di gioco senza limitazioni.

Vi rimandiamo alla rubrica "Nuovi mondi" per una recensione completa e vi terremo informati sulle versioni per le nuove macchine (sono previste versioni per Amiga ed Atari ST). Al momento di andare in stampa "Wonderland" dovrebbe essere ormai disponibile per PC (in Inghilterra) quindi non dovrete aspettare più di un paio di mesi.

Visto le grandi possibilità offerte dal sistema e l'ottima tradizione dei prodotti firmati Magnetic Scrolls varrà proprio la pena fare un salto nel paese delle meraviglie!!!

K-VOTO OOPS!

Ul lettori più attenti si saranno accorsti che c'era qualcosa che non andava nella recensione di *Khaalan* pubblicata il mese scorso. Il voto di **930** era sproporzionato con il commento e la CIP. Per un errore infatti non è stata scritta la valutazione esatta che il nostro redattore aveva dato al gioco della Rainbow Arts: **650**

http://speccy.altervista.org/

AMIGA

Benvenuti alla nuova rubrica dedicata esclusivamente ai saggi possessori di un Amiga. Questo è sicuramente uno dei migliori momenti per possedere un Amiga e il futuro è ancora più roseo. Il software sta finalmente sfruttando al meglio le qualità dell'Amiga e i giorni delle conversioni dirette da ST sono ormai agli sgoccioli. Da questo mese, qualunque novità che non entri nelle "news" la potrete leggere in questa rubrica.

Ecco la prima. La Mandarin ha pubblicato la versione 1.2 di *AMOS*, il velocissimo e sofisticatissimo BASIC destinato alla produzione di giochi. Questa release corregge i bug riscontrati e velocizza alcune routine (come se non fossero abbastanza veloci!). Il programma è distribuito attraverso i canali di pubblico dominio, quindi i possessori di Amos dovrebbero dare un'occhiata nelle BBS Amiga.

Da persone che sono state a Londra per il CES mi è giunta notizia che c'era in mostra un demo del programma di gestione di grafica in 3D solido, chiamato, con gran fantasia, Amos 3D. È stato scritto da uno dei programmatori di *Xyphos* ed è incredibilmente veloce. Il prodotto finale, che uscirà verso Natale, avrà oltre al programma principale, tre giochi, un editor di oggetti e il manuale. L'anno prossimo infine dovrebbe arrivare un compilatore che, si dice, sarà in grado di compilare TUTTI i comandi Amos e meiamenter raddoppierà la velocità del programma.

La notizia del mese, però, è che la Commodore ha rimandato alla primavera del '91 il lancio del CDTV. La ragione di questo rinvio sembra essere il fatto che la Commodore vuole essere certa che la macchina funzioni come deve (non come è successo a suo tempo con l'Amiga). In Inghilterra, addirittura, distribuirà circa 2000 pezzi di pre-produzione a vari istituti o singole persone cosicché possano condurre un test completo prima del lancio ufficiale. Non è una cattiva idea e, nel caso decidessero di farlo anche in Italia, noi siamo disposti a sobbarcarci l'onere di fare i tester (se qualcuno alla Commodore sta leggendo queste righe prenda nota).

IBM PC

Cominciamo questa rubrica parlando di una moda che sta prendendo piede recentemente: l'uscita simultanea (e apparentemente dovuta a semplice coincidenza) di giochi che si assomigliano. Il fenomeno, in un certo senso, non è nuovo essendo, fra l'altro, mutuato dal cinema. Ma la cosa curiosa è che mentre nel mondo della celluloide questo avviene con film di cassetta, nel nostro caso si tratta di due gruppi di giochi apparentemente correlati, nessuno dei quali cerca però di sfruttare titoli di successo.

Il primo gruppo comprende tre giochi di guida in 3D: *Test Drive III* della Accolade, *4D Sports Driving* della Mindscape e *Crash Course* della Spectrum Holobyte. Sono tutti e tre simili a *Hard Drivin'* della Domark - ma certo non si può dire quel gioco abbia avuto un successo tale da ispirare questa pletora di "imitatori". Ho potuto vedere solo delle foto di schermo di due dei tre giochi, quindi non posso dire quale dei tre è il migliore. Ciò nonostante, la mia impressione è che il primo che riuscirà ad schizzare dai blocchi di partenza (cioè uscire nei negozi) avrà buone probabilità di vincere la corsa: dopotutto chi vorrà comprare tre giochi simili nello stesso mese...

L'altro gruppo è costituito da due simulatori di volo, entrambi basati su aerei sovietici (almeno questa è una novità: che sia dovuta al fatto che le simulazioni di volo con caccia americani abbiano ormai finito tutti i numeri possibili da accoppiare alla lettera F?). Uno è già in vendita: si chiama *Stormovik* (Electronic Arts) e consente di pilotare quello che un comunicato stampa EA definisce "il più micidiale aereo da attacco a terra sovietico testato in battaglia". L'altro è *MiG-29 Fulcrum* della Domark, che è una simulazione del - leggete bene - "più avanzato caccia da prima linea dell'Unione Sovietica". Entrambi le simulazioni sono state realizzate con l'assistenza di esperti sovietici: l'EA dice che il loro è "il primo simulatore di volo da un punto di vista sovietico", mentre quello della Domark è "il primo simulatore di volo della Glasnost".

Presumo, per farla in breve, che la differenza sia abbastanza semplice: preferite guidare il più micidiale o il più avanzato? A voi la scelta.

C64

La terza rubrica, visti anche i dati del Questionario pubblicati in queste pagine gialle, non poteva che essere dedicata al C64.

Veniamo subito al sodo. Molti possessori di C64 staranno cominciando a preoccuparsi a causa dei pochi titoli che, ultimamente, stanno uscendo per il loro computer.

Effettivamente la maggior parte delle case di software sembrano ormai produrre giochi esclusivamente per 16-bit e per console.

Forse questo significa che gli 8-bit avranno vita breve? Perché l'industria ludica sembra aver dimenticato una macchina tanto diffusa? È logico che si debba seguire lo sviluppo della tecnologia, ma perché a spese di un mercato che esiste da così tanto tempo?

Un portavoce della Probe, ci ha assicurato che "il mercato degli 8-bit è stabile" e che la Probe produrrà nei prossimi mesi "giochi per il C64 di alto livello". Secondo la Probe, sembra che la Commodore sia in procinto di inviare un grande quantitativo di C64 nei paesi dell'Est, nella speranza di aprire una nuova base di utilizzatori, anche se, viste e considerate le possibilità economiche dei paesi d'ex-oltre cortina, il successo di questa operazione è tutto da vedere. Sarà da vedere anche come influirà tutto ciò sui possessori italiani (o dell'Europa occidentale) di C64...

Tuttavia, se è vero che una rondine non fa primavera, è meglio sentire qualche altro parere.

David Birch, supervisore del settore giochi per C64 della Thalamus, ci ha detto: "Esistono molti utenti del 64, troppi per poter pensare di smettere la produzione di nuovi titoli". Con questo concetto in mente, la Thalamus continuerà a immettere sul mercato giochi per 8-bit, per citarne alcuni: *Armalyte II* (il cui predecessore si può classificare come il miglior shoot'em up a 8-bit di sempre), *Summer Cramp* e *Creatures*, quest'ultimo, da quel che si è visto, è addirittura superbo.

Pur ammettendo che "Il mercato ormai si sta dirigendo sempre di più verso i 16-bit e le console" David crede che "come contromossa, il 64 Game System è stata un'eccellente idea, anche se avrà poco successo tra gli attuali possessori del C64". A questo proposito la Thalamus sta realizzando due nuovi titoli per l'ultimo nato di casa Commodore, niente male vero?

Continuiamo con la System 3. Ribadendo i concetti essenziali delle altre due software house, la System 3 ha confermato che continuerà a produrre giochi per il C64, ma l'avvento del 64GS è da ritenersi una gran bella cosa. Soprattutto perché permetterà alle case produttrici una maggior salvaguardia dei propri investimenti, che oggi sono fortemente dissipati dalla piaga della pirateria.

Risulta evidente, visto il livello raggiunto dalla pirateria, che le software house preferiscano mettere i loro programmi al sicuro in cartuccia, che non in un rischioso disco da 5 e un quarto.

L'ultima casa interpellata è stata la Palace, autrice ultimamente dell'ottimo *Interantional 3D Tennis*.

Si, avete ragione. La risposta è stata identica Questo dovrebbe confermare che il caro vecchio C64 gode di ottima salute, o forse no?

Alla Palace hanno confermato che i programmatori più geniali ed esperti preferiscono utilizzare le macchine a 16-bit, se non altro perché offrono loro maggiore potenza, rendendo in tal modo difficile la realizzazione di nuovi e interessanti prodotti per gli 8-bit.

Prima che i possessori del C64 si mettano a gridare "Tradimento!", bisogna analizzare i fatti, e cioè che le maggiori capacità dei 16-bit e delle console, stanno facendo diminuire il numero di programmatori che si dedicano ai sistemi più piccoli, quindi non è una scelta politica delle software house, ma una semplice legge di mercato.

Questo significa che siamo dunque giunti alla fine degli 8-bit? Chi vivrà vedrà.

L'ANGOLO DI TONIUTTI

http://speccy.altervista.org/

QUESTIONARIO

TUTTO QUELLO CHE VOLEVAMO SAPERE SU DI VOI E ABBIAMO OSATO CHIEDERE

Finalmente sappiamo chi siete! Dopo lunghe vicissitudini i dati del referendum sono stati tabulati e ora possiamo tracciare un profilo del fantomatico lettore di K.

Prima di tutto un ringraziamento grande così. La risposta, o come direbbe un pubblicitario la *redemption*, è stata stupefacente: ben 1854 questionari sono ritornati in redazione. E tutto ciò senza che venisse offerto uno straccio di premio a chi rispondeva al questionario. Un risultato che dimostra (non che ne avessimo bisogno) l'interesse dei lettori per la rivista.

Ma veniamo subito al profilo del lettore di K (Nota: non abbiamo inserito le risposte a tutte le domande perché crediamo che alcune di esse siano poco interessanti per i lettori - mentre lo sono tantissimo per noi).

DOMANDA 1: QUANTI ANNI HAI?

La categoria più numerosa è quella tra i 16 e i 18 anni (32,7%), seguita a ruota dai 12/15enni (30,6%). Il 18,5% dei nostri lettori ha tra i 19 e i 24 anni, mentre quelli sopra i 30 anni si piazzano al quarto posto con l'8,3%, anticipando addirittura i 25/30enni che sono il 7,5%. Un 1,15% infine è costituito dai ragazzi al di sotto dei 12 anni. Un bel mix, tanto che non è azzardato dire che i lettori di K sono sia padri che figli.

DOMANDA 2:
SEI MASCHIO O FEMMINA?

Come era ovvio attendersi, i maschi sono il 98% contro un 1% di femmine (il restante 1% non si sa di che sesso sia).

DOMANDA 3:
SEI STUDENTE O LAVORATORE?

Per quanto riguarda la loro occupazione, il 73,8% dei nostri lettori sono studenti, mentre il restante 23,6% si guadagna la pagnotta lavorando.

DOMANDA 4:
QUALE COMPUTER/CONSOLE POSSIEDI ATTUALMENTE?

Questa è certamente una delle domande più interessanti del questionario. Come era prevedibile, la maggioranza assoluta - il 60% - possiede l'Amiga in varie configurazioni, dal 500 al 2000 passando per il 1000. Il nucleo più numeroso dopo gli "amighisti" è quello dei possessori di PC 13,20%, che batte al fotofinish i "commodoriani": i possessori di C64 sono infatti il 13%. Gli "atariani", infine, sono il 6,40%, mentre i possessori di console sono circa il 5,50%.

DOMANDA 5:
QUALI PERIFERICHE POSSIEDI?

Ecco un'altra domanda interessante. Il 90,4% possiede ovviamente un joystick (e il restante 9,6% come fa a giocare?), mentre il 63,2% un monitor. Ma il dato più interessante è che il 39% possiede una stampante.

DOMANDA 7:
QUALI GENERI DI PROGRAMMI PREFERISCI?

Per questa domanda, che presupponeva l'assegnazione di voti, abbiamo dovuto fare un calcolo diverso. Abbiamo cioè fatto la media dei voti dati a ciascuno degli otto generi di programmi indicati e questi sono i risultati:

Giochi d'azione originali: 7,76
Simulazioni: 7,66
Giochi d'avventura: 7,56
Conversioni coin-op: 7,27
Grafica: 7,14
Giochi di strategia: 6,81
Giochi di Ruolo: 6,75
Musica: 6,04

È interessante il piazzamento delle simulazioni (che crediamo contengano, nelle intenzioni dei lettori, anche le "simulazioni sportive"), ma ancora più interessante è il piazzamento dei giochi d'avventura: come dire che i nostri lettori non sono soltanto dei gran smanettoni, usano anche il cervello.

DOMANDA 10:
QUALI SONO LE RUBRICHE DI K CHE LEGGI CON MAGGIOR INTERESSE?

Anche qui, come per la domanda 7, abbiamo dovuto fare il calcolo della media dei voti dati. Ecco i risultati:

Prove su Schermo: 8,79
Anteprime: 8,18
TNT: 7,88
Attualità: 7,6
Notizie: 7,57
Avventure: 7,14
Grafica: 7,08
RPG: 6,6
Sala gioki: 6,52
K-Box: 6,33
Pagine Gialle: 6,2
Musica: 6,01

Anche qui si possono riscontrare alcuni dati prevedibili e alcune sorprese. Ovviamente le Prove su Schermo fanno la parte del leone, seguite della Anteprime e dai TNT, ma ancora una volta le avventure - questa volta sotto forma di rubrica - si piazzano in ottima posizione. Il piazzamento della rubrica della grafica, infine, conferma ulteriormente l'interesse dei nostri lettori per questo argomento. Ne terremo conto e già fin d'ora possiamo anticiparvi che stiamo preparando delle sorprese in questo senso. Acquistare i prossimi numeri per credere.

DOMANDA 15:
OLTRE AI VIDEOGIOCHI A QUALE ALTRO HOBBY TI DEDICHI?

Per quanto riguarda gli hobby, più della metà dei nostri lettori (53,80%) ha l'hobby della TV (il che vuol dire che tra giochi e TV vi verranno degli occhi grossi così); il 45,3% segue/pratica sport, mentre il 34,2% si dedica anche alla lettura (ve l'avevo detto che i lettori di K non sono solo degli smanettoni) e il 19,8% va spesso al cinema. I viaggi, infine, sono l'hobby dell'8,7% dei nostri lettori (ma è probabile che questa bassa percentuale sia dovuta alla giovane età e alla conseguente cronica mancanza di soldi: dopotutto viaggiare costa!).

DOMANDA 18:
PARLANDO DI RECENSIONI COSA PREFERIRESTI?

Per quanto riguarda le recensioni il 64,5% vorrebbe più recensioni (contro un 3,25% che ne vorrebbe meno). Un 28% sarebbe disposto a trovare meno recensioni nella rivista, ma le vorrebbe più concentrate sui giochi importanti, mentre il 49,2% vorrebbe recensioni più lunghe. Infine, il 13% vorrebbe più recensioni di giochi per console.

DOMANDA 19:
QUALI ARGOMENTI VORRESTI CHE FOSSERO TRATTATI DI PIU?

Il 60,2% dei nostri lettori vorrebbe che trattassimo di più l'hardware, il 59,8% gradirebbe che si parlasse più di attualità, il 55,5% di nuove tecnologie, il 54% di grafica e il 53% di giochi d'avventura. Soltanto il 28,5%, infine, vorrebbe che parlassimo di più di musica e MIDI.

Questo è tutto. Concludendo possiamo dire una cosa sola: siamo molto contenti dei lettori che abbiamo.

AVETE LETTO "SERIE A"?

K-BORSA

La Classifica che vi dà l'elenco dei giochi più votati del mese...

Ogni mese pubblichiamo i "Top 5" per ciascuno dei sei computer principali, sulla base delle recensioni delle riviste inglesi. Non dimenticate che essendo queste "classifiche" basate sui voti assegnati dai recensori, esse costituiscono un'ottima guida all'acquisto...

I listini dei computer riportano, innanzitutto, il nome del gioco, poi la casa di software e, infine, il punteggio medio che il gioco ha ricevuto in TUTTE le recensioni apparse nelle riviste inglesi durante il mese scorso.

L'indice K di questo mese è:

72.6

In discesa rispetto al mese scorso

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Oltre alle classifiche per computer, ogni mese calcoliamo anche la classifica delle 25 migliori case di software, in base ai voti assegnati ai loro giochi. In ogni numero potete vedere le loro quotazioni salire e scendere...

Calcoliamo il voto medio che ciascun gioco di ciascuna casa riceve e usiamo questa media per calcolare un punteggio per ciascuna società, che è quello nella seconda colonna nella tabella in basso. Quindi, ad esempio, se la casa di software produce ottimi giochi a 16-bit ma canna sempre le sue conversioni a 8-bit, ciò abbasserà la media, anche se uno dei suoi titoli guida i listini per Amiga, ST o PC. Se tutti i giochi sono eccellenti, o se la società ha pubblicato al momento soltanto un brillante titolo, avrà di conseguenza un alto punteggio.

La terza colonna, indicata con "+ o -", riporta la variazione del punteggio rispetto al mese precedente. Se c'è un meno significa che i giochi sono peggiorati, se il numero è positivo sono migliorati.

L'ultima colonna, denominata "indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto all'Indice K, che è un valore medio della qualità complessiva dei giochi usciti quel mese. Questo valore viene confrontato con il punteggio di ciascuna società e si ottiene la cifra che appare nella colonna "indice". Ad esempio, nel listino di questo mese i titoli attuali della Electronic Zoo sono di superiori di 9,33 punti alla media globale - in base ai voti delle recensioni.

A volte alcune società appaiono per la prima volta in classifica - questo mese la Magnetic Scrolls e la Prism. In questo caso vengono indiate con un *.

In questi listino riportiamo soltanto le migliori 25 (anche se le teniamo d'occhio tutte) perché sicuramente vi annoiereste a leggere una lista di 100 nomi!

Infine, per fare in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola, unica recensione. Infatti, queste recensioni sono poco rappresentative del giudizio medio.

Casa	Punteggio	+o-	Indice
*Magnetic Scrolls	97,5	n/a	24,9
Rainbird	91,27	n/a	18,67
Microprose	89,88	6,21	17,28
Delphine	86,87	-6,13	14,27
Cinemaware	86	n/a	13,4
Anco	85,08	-1,42	12,48
Kixx	85	12,5	12,4
Virgin	84,14	8,08	11,54
Core Design	82,67	-10,83	10,07
Electronic Zoo	81,93	6,09	9,33
Mindscape	81,07	11,19	8,47
Empire	80,5	n/a	7,9
Hewson	80,17	-2,73	7,57
Micro Style	79,71	-4,42	7,11
Palace	79,67	-0,33	7,07
Psygnosis	79,3	n/a	6,7
Firebird	79,06	0,06	6,46
Electronic Arts	78,83	-0,49	6,23
*Prism	78,5	n/a	5,9
Domark	77,53	-4,99	4,93
Infogrames	77,11	-1,12	4,51
Software Business	76,63	-0,87	4,03
Atlantis	76	n/a	3,4
Sierra	75,73	-4,73	3,13
Hit Squad	75,67	-2,56	3,07

AMIGA

Supremacy	Virgin	91.25
Kick Off 2	Anco	91.25
F19 Stealth Fighter	Microprose	91
Paradroid '90	Hewson	90.25
Operation Stealth	Delphine/US Gold	90.15

Listino di qualità questo mese per l'Amiga, con un solo punto tra il primo e il quinto, e due giochi molto diversi che si dividono il primo posto.

C64

Salamander	Hit Squad	93.5
Time Machine	Activision	92.34
Ivan "Ironman" Stewart	Virgin	89.5
Nemesis	Hit Sqad	88
Murder	US Gold	86.75

Cinque nuovi titoli in listino indicano che è un buon momento per il software per 64. I primi due titoli battono ai punti quelli per Amiga.

AMSTRAD CPC

Stunt Car Racer	Micro Style	92.25
Int. 3D Tennis	Palace	82
Escape from planet...	Domark	81.08
Vendetta	System 3	76.67
Shadow Warrior	Ocean	74.75

Stunt Car è solo al comando, seguito a debita distanza dal tennis in 3D della Palace.

PC Compatibili

Wonderland	Magnetic Scroll.	97.5
Silent Service 2	Microprose	92.67
Ivan "Ironman" Stewart	Virgin	87
Future Wars	Delphine/US Gold	85
Blockout	Rainbow Arts	84

Wonderland è un "must" per gli appassionati di avventure che vogliono scoprire come è progredito il genere dai tempi di "Go North".

ATARI ST

Operation Stealth	Delphine/US Gold	90.67
Kick Off 2	Anco	90.63
Their Finest Hour	Lucasfilm	90.25
Cadaver	Image Works	88.67
Vaxine	US Gold	88.17

Operation Stealth ha spodestato *Kick Off 2* dalla prima posizione. Scommettiamo che *Cadaver* è destinato a salire?

SPECTRUM

Time Machine	Activision	91
Matchday 2	Ocean	83.75
Shadow Warrior	Ocean	81.67
Escape from planet...	Domark	80.5
Hstages	Infogrames	79.75

Time Machine schizza al primo posto, mentre *Robot Monster* pur avendo perso qualche punto è ancora in listino.

http://speccy.altervista.org/

I DISCHI DI PUBBLICO DOMINIO DI K

I TITOLI:

AMIGA

K-PD G001 GRAFICA STRUTTURATA

mCAD: CAD bidimensionale di ottimo livello (versione precedente di introCAD)

PLANS: CAD molto potente in grado di competere con i migliori programmi analoghi commerciali.

K-PD G002 GRAFICA PITTORICA

ULTRA PAINT: Potente programma di disegno pittorico. Permette di disegnare in tutte le risoluzioni e memorizzare in formato IFF.

IFF Encode

SPRITE ED: Programma per il disegno degli sprite da utilizzare per i propri programmi.

PICTURES: Raccolta di alcune delle più belle immagini di PD da utilizzare per i propri lavori.

K-PD G003 GRAFICA PITTORICA

VDRAW: Programma di disegno d'impostazione simile a DPaint. Supporta anche lo standard IFF.

PICTURES: Raccolta di alcune delle più belle immagini di PD.

VDRAW UTILITY: Alcuni programmi di utilità che consentono di visualizzare immagini e slide show.

K-PD G004 GRAFICA PITTORICA

A RENDER: Programma per lo sviluppo di immagini in Ray-Tracing

K-PD G005 GRAFICA PITTORICA

IMAGE-ED, ICON MK

ICON COLLECTOR: Programmi per il disegno delle icone comprendenti tools per il disegno, per la conversione ta icone dei brush.

UTILITY ANIM: Programmi di utilità per visualizzare animazioni con esempi.

K-PD M001 MUSICA

PERFECT SOUND: Editor sonoro con possibilità di effettuare campionamenti.

SUPER ECHO: Programma da utilizzare con campionatori (come Perfect Sound) che permette di aggiungere vari effetti quali echo e molti altri.

SMUSPLAYER: Consente di ascoltare qualsiasi brano musicale nel formato SMUS IFF.

UTILITY VARIE: Tra l'altro un piccolo programma per l'esclusione del filtro interno dell'Amiga.

K-PD M002 MUSICA

MED: Music Editor molto potente con funzioni di Cut, Paste ecc..

DSM: Demo che consente di convertire file IFF in un file autoeseguibile

SONIXPEEK: Utility per manipolare in maniera ordinata gli strumenti musicali del programma commergiale Aegis Sonix..

K-PD M003 MUSICA

Programmi per la gestione dell'interfaccia MIDI:

MUSICX: Converte i file MusicX nello standard MIDI.

PANI: Pannello di controllo.che riporta tutte le informazioniriguardanti i parametri dell'interfaccia MIDI.

MIDILIB: Monitor per interfaccia MIDI con molte funzioni..

K-PD U001 UTILITY

COMPATTATORI VARI: Diminuiscono le dimensioni dei file. Tra i programmi ci sono: LHarc, Zoo e Power Pack

ANTIVIRUS: Ccheck, VirusX, Lvr, Virus Utils, Zero Virus.

UTILITY PER WB: Programmi per gestire il Workbench tra cui: **WB COLORS** (Cambia i colori dello schermo) **DROPSHADOW** (Fissa i pattern dello schermo con un click) **POPCOLOURS** (Permette di cambiare i colori dello schermo di qualsiasi programma)

K-PD U002 UTILITY

COPIATORI: DFC, ACopier DosKwik, Turbobackup, Backup, MrBackup e SD Backup (per HD)

SYSTEM MONITOR

FIXDISK: Utility per recuperare il file danneggiato.

PC PATCH: Pr formattare un disco in MS-DOS

DISK SALV: Per il recupero di file anche sotto FFS

K-PD U003 UTILITY

DISKARRANGER: Rende l'accesso ai dischi molto veloce

FUNCKEY: Permette di programmare i tasti funzione

TIMESET: Programma per settare data e ora. Per tutti gli Amiga senza orologio interno

RSLCLOCK: Orologio con molteplici funzioni di controllo su memoria e drive

GOMF1.0: Intercetta e scongiura molti casi di Guru meditation comunicando all'utente il codice dell'errore

NEWZAP: File Editor che permette di accedere all'interno dei programmi

ASDGRAM: Disco virtuale: ram disk che non si cancella al reset

K-PD D001 GIOCHI

Spettacolare demo di Unreal

K-PD D002 GIOCHI

Demo di Emlyn Hughes International Soccer + Gravity Wars, Asteroids e Cycles

K-PD D003 GIOCHI

Demo giocabile di Turrican + Ameba, Space Invaders

K-PD D004 GIOCHI

Demo giocabile di Captive + altri giochi PD

ATARI

K-PD GR001 GRAFICA A COLORI

ART-ST v.2.31: Programma di grafica pittorica che lavora in tutte le risoluzioni

Raster Sprite Editor: Utilità che permette di ritagliare degli sprite da porzioni di immagini v.0.6. NEO o .PI1

Lupen: Due programmi per ingrandire la grafica sullo schermo

Picworks v.2.1: Un'eccezionale tool per l'elaborazione delle immagini. Stampa anche su laser Atari

K-PD GM001 GIOCHI

Giochi vari e ..... demo!

PC

K PD TC001: TOOLS

MAGIC: programma per ipertesti.

MINDREADER: editor con capacità di archiviazione.

K PD GC001: GIOCHI

GOLF: gioco del golf.

TETRIS: il famoso gioco dell'accademia moscovita.

SAILING: simulazione di regata.

BIPLN: battaglia aerea.

STRIP-POKER: gioco del poker.

CHESS: gioco degli scacchi.

ROGUE: adventure.

K PD UC001: UTILITY

TELIX: programma per comunicazioni con modem.

PKZ102: compattatore.

COPYQ201: copiatore multiplo.

PRINTER: collezione di utility per la stampante.

DISCO: collezione di utility per il disco.

VARIE: etichette, calcolatrice, notes ecc.

K PD GC001: GRAFICA

GRASP: presentazioni grafiche.

AEREI: aeroplanini di carta.

OPTIKS: manipolatore di immagini.

ANIMATOR: animazioni grafiche.

MEGADRAW: sprites e animazioni.

QUANTO COSTANO

1 disco K-PD lire 15000
6 dischi K-PD lire 75000
10 dischi K-PD lire 120000

COME AVERLI

1) Fate un versamento in posta in uno di questi modi
- vaglia postale intestato a Digimail srl, via delle Primule 12, 20146 Milano
- versamento su c/c postale n. 13403209 intestato a Digimail srl, via delle Primule 12, 20146 Milano

2) Compilate il il tagliando d'ordine in tutte le sue parti e inviatelo unitamente alla fotocopia o ricevuta del vaglia o del versamento postale a:

K-PD c/oStudio Vit via Aosta 2, 20155 MILANO

Le spese di spedizione sono incluse nel prezzo.

compilare il seguente tagliando e speditelo a:
K-PD via Aosta 2, 20155 MILANO

cognome ....

nome ....

via ....

cap.........città ....prov.........

disco quantità

Allego:
❏ Assegno circolare non trasferibile intestato a DIGIMAIL SRL
❏ copia di un vaglia postale intestato a DIGIMAIL SRL, via Primule 12, 20146 Mi
❏ copia di un versamento su c/c postale n. 13403209 intestato a Digimail srl, via delle Primule 12, 20146 Milano
Le spese di spedizione sono incluse nel prezzo.

ANNUNCI

VENDITA

VENDO console Sega Master System come nuovo a L. 180.000 + spese postali.
Stefano tel. 0421/972823

VENDO Nintendo con pistola, giochi e cavetti di connessione a L. 350.000.
Mirko tel. 06/5735916 ore serali

VENDO Olivetti M24 640K 1 floppy disk 5"25, hard 20 mega monitor colori tastiera estesa, modem esterno V 21/22/23 a L. 1.500.000 aggiungo alla migliore offerta 1 tastiera estesa 2 moduli base 640 K completi 2 floppy 5"25 e programmi vari.
Luciano Garelli via G. Verdi, 16/B - 20077 Vizzolo Predabissi (Mi) tel. 02/98231565 ore 20,30

VENDO C64, copritastiera, reset, giochi su disco/cassette a L. 200.000; disk drive compatibile (5 mesi di vita), 2 contenitori da 10 e uno da 75 dischi, 15 dischi vergini a L. 250.000. Annuncio sempre valido! Risponderò a tutti! Max serietà.
Fabrizio Fantauzzi via Carlo Fadda, 73 - 00173 Roma tel. 06/7486717

VENDO C64 nuovo modello con disk drive, penna ottica, 2 joystick portadischi e giochi su disco e cassetta. Prezzo da concordare.
Loris Inzoli via Lodi, 25 - 36061 Bassano del Grappa (Vi) tel. 0424/53877 dalle 16 alle 18

VENDO C64 nuovo (con garanzia), joystick nuovo, autofire, registratore, nuovo disk drive 1541 II, nuovissimi dischetti e cassette con giochi bellissimi a L. 600.000 trattabili (causa passaggio a sistema superiore) compresi vari cavi, trasformatori, programmi su disk e manuali. Tutto in ottime condizioni, massima serietà.
Ramon Pezzarini p.zza Concordia, 8 - 33040 Orsaria (Ud) tel. 0432/720276 ore pasti

Super offerta: VENDO C64, monitor Philips CM8500, disk drive 1541, registratore e copritastiera il tutto a L. 800.000 trattabili; al compratore regalo inoltre giochi a dischetti e in cassetta. Vendo inoltre 16 giochi originali in cassetta e un disco originale il tutto a L. 70.000; a chi compra anche parzialmente offro 4 cartucce gioco e 2 porta

dischetti da 100 giochi. Chi è interessato all'acquisto anche parziale può telefonare tra le ore 16 e le ore 19 e chiedere di: Giovanni Pelliccia tel. 06/3789722

VENDO C64 ultimo modello, in ottimo stato completo di registratore, giochi su cassetta, reset, floppy disk drive usato poche volte, giochi su dischi, pulisciatestina per il drive e 24 riviste il tutto a L. 550.000. Massima serietà.
Massimo Furiati via Martinetti, 28 - 20147 Milano tel. 02/4073117 ore pasti

Causa cambio sistema, VENDO vasta collezione di giochi originali per Atari St con confezione e documentazione in ottimo stato. Prezzi bassissimi: dalla metà del prezzo di listino in giù!! Sconti per quantità. Telefonate per informazioni.
Matteo Monti tel. 0543/67726

VENDO console Sega Master System usata 2 mesi, 2 control pad e i cavi per TV e monitor, trasformatore e altri, con 4 giochi nuovi, manuali e istruzioni. Cedesi per passaggio a sistema aziendale a solo L. 300.000!!! Vendo inoltre Philips Msx a prezzo stracciato, massima serietà.
Paolo Negretti via Ripamonti, 13 - 22100 Albate (Co) tel. 031/506373 ore pasti

VENDO Pc Xt Olivetti Prodest (Ms Dos compatibile) velocità 8 Mh2, 512 K Ram, 2 drive da 3,5 720Kb, monitor a colori, scheda CGA, joystick, giochi e programmi originali a L. 1.300.000 trattabili.
Stefano tel. 011/367555

Desidero VENDERE un videogame marca Sega Master System più 11 giochi (3 Sega card e 8 Sega mega cartridge). Età del videogame 15 mesi. Naturalmente completo di accessori e perfettamente funzionante. Vendo il tutto a L. 500.000 trattabili.
Alessandro Vianello via Lancieri di Novara, 2/B - 31100 Treviso tel. 0422/263503 ore cena

VENDO stampante Commodore Mps 1500 C a colori completa di modulo continuo, cavi e manuali in italiano a L. 400.000.
Carlo Censi via E. Carafa, 51 - 70124 Bari

VENDO A500 in perfette condizioni, modulatore TV, mouse, 2 joystick, giochi. Tutto a L. 900.000 trattabili. Max serietà.
Alessandro Lorandi via Gana, 10 - 24062 Costa Volpino (Bg) tel. 035/972208

VENDO Msx Philips VG 8020 80K 32N Rom di tre anni, causa passaggio ad un sistema complesso. Con tastiera, registratore, cavi, libri basic, riviste, poster, trasformatore, giochi. Tutto a L. 300.000 trattabili. Annuncio sempre valido.
Eddy Squizzato via Pelosa, 10 - 35010 Villa Del Conte (Pd) tel. 049/574441

VENDO, per scarso interesse, hard disk Commodore A590 Plus per A500 con garanzia originale, nuovo, acquistato il giorno 8/8/90 pagato L. 1.000.000. Lo cedo a L. 700.000, disposto prova.
Adriano tel. 045/986694 ore serali

VENDO giochi originali su disco per C64.
Alex tel. 099/721344

VENDO C64 modello nuovo, completo di: tastiera, trasformatore, cavi vari, monitor monocromatico a fosfori verdi, 2 registratori originali Commodore, adattatore telematico 6499 (Modem), copritastiera, programmi, giochi e utility, 34 riviste, smagic (cartuccia per sproteggere e copiare giochi in turbo), 1 joystick, tutto in imballaggio originale, perfettamente funzionante e usato pochissimo a sole L. 950.000 trattabili. Vendesi in blocco o separatamente: vero affare, max serietà.
Luca Garulli via Meucci, 30 - 58100 Grosseto

VENDO per C64 o 128 stampante Mps 801 con modifica Rom che gli permette una stampa che si avvicina molto al professionale, la fornisco con un pacco di carta di 1.000 fogli il tutto a L. 200.000. Inoltre a causa passaggio ad Ibm vendo dischi per C64 in blocchi di: 10 a 30.000, 20 a 50.000, 50 a 100.000.
Emanuele Buccella v.le Coni Zugna, 62 - 20144 Milano tel. 02/8328447

VENDO C64, registratore, floppy disk 1541. Il tutto a L. 300.000.
Carlo Bruscolotti via Roma, 21 - 06056 Massa Martana (Pg) tel. 075/889246

VENDO causa passaggio a sistema superiore computer C64 (ottime condizioni), joystick, registratore al prezzo di L. 280.000 trattabili. Inoltre vendo 200 giochi originali per C64 al ridicolo prezzo di L. 170.000. Spese di spedizione a carico del destinatario. Max serietà.
Walter Butteri via Cerignola, 22 - 70053 Canosa di P. (Ba) tel. 0883/961988

VENDO C64 nuovo modello in perfetto stato, con copritastiera, registratore, 17 cassette con contenitore, penna ottica con programma e custodia, tutto con imballaggi originali e manuali. Tutto a L. 300.000, massima serietà.
Alessandro tel. 0461/934255 ore pasti

VENDO A1000 con drive esterno nuovo in perfette condizioni a L. 1.140.000. Vendo anche U.M.S. a L. 30.000. Disponibili novità.
Fabrizio tel. 030/9140144 ore pasti

VENDO parecchi giochi originali per Amiga la maggior parte con istruzioni complete in italiano.
Marco Morelli via Nazionale 78 - 23030 Villa di Tirano (So)

VENDO C64 (acq. a Natale 87) completo di 1 registratore, 1 disk drive 1541 con speeddos, manuale e libri per programmare in basic ed assembler (1m), varie riviste, copritastiera, portadischetti 5 1/4, penna ottica con apposito software, cartuccia Freeze Frame, cartuccia MKV IV Professional (acq. in Inghilterra), cartuccia con gioco del Bridge, adattatore telematico 6499 per collegarsi col Videotel e le Bbs, duplicatore per cassette, programma Geos 2.0, stampante Mps 803 con carta e ricambi, il tutto a L. 850.000.
Marco tel. 0332/241307

VENDO CBM 64 100% funzionante con reset incorporato, 1 joystick, registratore, il tutto a L. 200.000. Vendo inoltre per A500 espans. interna da 512K a L. 120.000 e da 2 mega (sempre interna!) a L. 300.000. Garantisco massima serietà.
Paolo tel. 0746/484988

Occasionissima! VENDO dischi vergini 3" 1/2 a L. 1.600 l'uno con grossi sconti per grandi ordinazioni.
Marco tel. 0183/495882

VENDO drive esterno a singola faccia ancora utilizzabile per Atari a L. 190.000. Per ulteriori informazioni telefonate allo 0376/363658 ore pasti.

VENDO i seguenti giochi originali per C64: Last Ninja 2 (L. 20.000); R-Type (L. 15.000); War in the Middle Earth (L. 20.000); Forgotten Worlds (L. 10.000). Inoltre Swords of Twilight per A500 a L. 30.000 (trattabili).
Marco De Rossi via Licinio Calvo, 26 - 00136 Roma tel. 06/3451480 ore pasti

VENDO C64, drive 1541, monitor 1701, stampante Mps 803, giochi e programmi, vari altri accessori, tutto come nuovo. L. 800.000 trattabili.
Daniele tel. 06/6385990 ore pasti

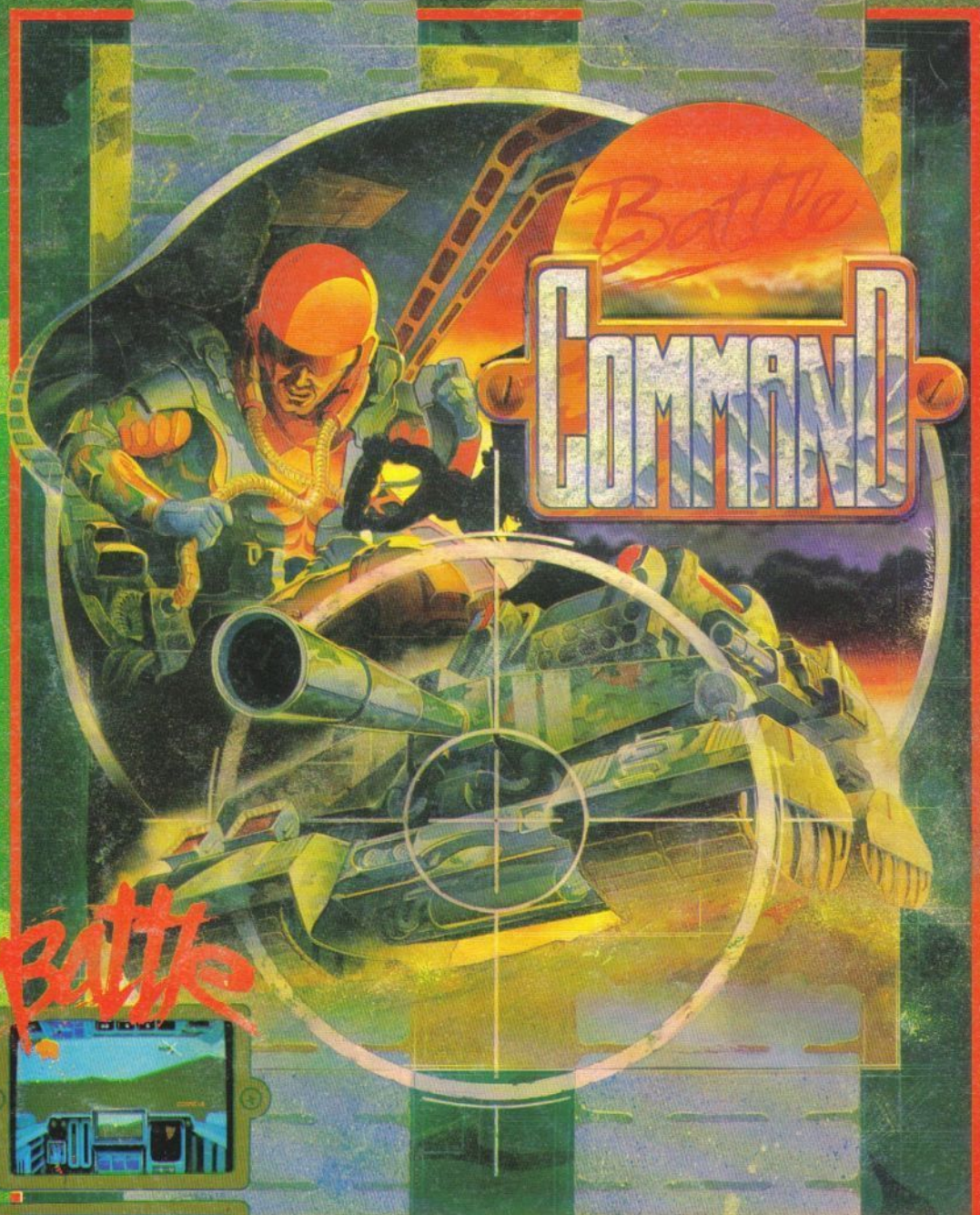
VENDO cartuccia MK 5°, disco extra utility, protettore universale il tutto corredato da istruzioni. Prezzo da stabilire. VENDO anche Neos Mouse, cassetta per disegnare con il mouse, le istruzioni, addirittura nuova da un mese. VENDO, causa passaggio sistema maggiore, C64, programmi originali e uno sdoppiatore di dischi. Massima serietà.
Thomas Thomann via Caprin, 30 - 34073 Grado (Go) tel. 0431/81910

Magnifico: VENDO causa passaggio a sistema superiore MSX2 256 Kram disk drive 3,5, registratore, 1 joystick Microswitch, 1 joystick Sony. Manuali, software e cavi di collegamento originali. Spese postali a carico del destinatario. P.S. va anche a cartucce!
Maurizio tel. 0432/400296 ore pasti

VENDO dischetti di qualità con marchio Sony MFD-1DD (100% certified error free) da 3,5" (90 mm) a L. 2.000.
Edoardo o Enzo tel. 0923/881634

Causa passaggio sistema superiore VENDO Amiga 500 in ottime condizioni con 1 joystick, 2 manuali (Amiga 500 e Amiga Basic) a L. 500.000. In regalo 15 favolosi giochi. VENDO monitor professionale Philips CM 8852 a L. 500.000. Causa errato acquisto VENDO sintonizzatore TV Tunner AV 7300 della Philips nuovo di zecca a L. 130.000.
Gianluca Talamini via Formigo, 22 - 30035 Mirano (Ve) tel. 041/488005 ora di pranzo

http://speccy.altervista.org/

STORMOVIK™
SOVIET ATTACK FIGHTER
SU★25
by Rick Tiberi
MANUALE
IN ITALIANO
17
ELECTRONIC ARTS
GRAFICA
TRIDIMENSIONALE
Disponibile per:
PC
59 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a

Battle
Command
Battle
Ambientato nel prossimo futuro in una realtà alternativa. Un gioco arcade/strategy. Conduci con successo le 16 missioni in una guerra combattuta tra le due razze dominanti il Nuovo Mondo.
Disponibile per:
PC - ATARI ST - AMIGA
ocean
LEADER